XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.22

UCG

夏日迷情号



第1弹 Bungie：取下光环，背负宿命



第2弹 Xbox One狂飙袭来



第3弹 泰坦的陨落与重生

刺客信条IV 黑旗





生化危机 启示录



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3



地铁 最后之光



死亡岛 洪流



生化奇兵 无限



记忆猎人



Xbox360专辑 Vol.22 DVD

光盘收录 精彩壁纸・X360游戏视频攻略・新作影像・最新游戏升级文件


丧尸围城3
LOS·PERDIDOS
Ingleton
MOTEL
U-DRIVE

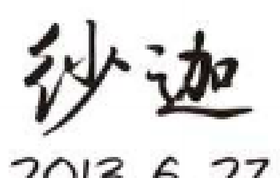
VOL.22 XBOX 360 专辑 X360 SPECIAL

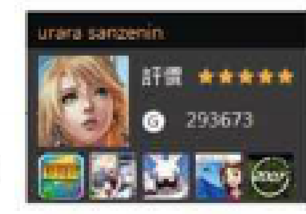
Xbox One从公布至今，一直充满了争议。发布之后，群众表示只有TV没有游戏；E3展后，群众关注的焦点又变成了防二手+在线验证；当微软宣布取消各种限制之后，群众讨论的话题又变成了定价过高。看到这里，期待Xbox One的人不免有些心浮气燥：为何Xbox One还没上市，就引来如此多的是非呢?

我本人去了今年的E3，从E3展会的表现来看，个人是相当看好Xbox One的。Xbox One游戏阵容强大，而且可试玩的游戏多，各种进化点都十分明显而且能当场体验。惟一困扰玩家的便是微软对DRM的各种限制，而在北京时间6月20日微软宣布取消这些限制之后，Xbox One的最后一个弱点也消失了。当然499.99美元的定价的确比竞争对手要高，但考虑里这其中包括了一台Kinect One，这个价格是可以理解的，Kinect One也绝对值这个差价。

之所以Xbox One饱受争议，其实主要原因还是X360的成功。单从销量排名来看，X360本世代的成绩和Xbox持平，部分网站目前认定PS3已经反超X360，如果属实的话则X360的名次反而还下降了（从第2到第3）。但以实际销量来看，X360比起Xbox有了极大的提升，就算最终销量的确输于PS3，也没有人会认为X360是失败者。考虑到PS2当年积累的绝对优势，X360取得这一成绩不仅是成功，而且是大成功，这也使得Xbox One的形势比当年的X360要优越得多。如今的Xbox One就和当年的PS3一样，是舆论关注的焦点。而微软和索尼最近几年收益的巨大反差，更是将Xbox One推向了风口浪尖。回想一下当初PS3面临的口诛笔伐，就不难理解为何如今Xbox One这么不受待见。

不管怎样，当微软修改了自己的政策之后，次世代之争再次回归原点，也就是游戏的比拼。以目前的阵容来看，尚看不到Xbox One有失败的可能。距离主机发售还有一段时间，相信还有更多猛料等着我们，期待8月的科隆和9月的东京！





Xbox360 Special DVD Vol.22



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：中国华侨出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2013年6月第一版
印　　次：2013年6月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2013年6月
定　　价：35元
ISBN：978-7-88103-031-9



封面用图：刺客信条Ⅳ 黑旗　封面设计：一刀

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

文 清国清城 编 洛克 美编 NINA



Bungie：取下光环，背负宿命

作为Bungie的首席运营官，Pete Parsons经常带一些记者参观Bungie。他会向记者展示公司里两面巨大醒目的荣誉墙，两面墙壁都有一个近10米长、3米高的巨大玻璃柜，那里陈列着Bungie 20多年历史以来获得的各种奖项。

在荣誉墙上，最醒目的可能是一块纪念牌，那是《光环》首次突破百万销量时特别定制的。其次就是Bungie获得的许多VGA大奖奖杯，每个奖杯都有一只握着手柄、抽着烟的猴子，非常的特别。另外还有金属底座、水晶球的AIAS奖杯，那是美国互动艺术与科学协会颁发的权威奖项。

Parsons已经记不清Bungie究竟拿了多少奖，他也说不清楚自己最看重的是哪个奖。然后他突然恍然大悟，指向两面墙夹角处的一块地方，那上面列出了Bungie每年“五项全能”的大奖获得者。“五项全能”是Bungie每年举办的内部游戏大赛，今年的比赛项目中有一个游戏叫做《Johann Sebastian Joust》，这是由一家独立游戏公司开发的热闹且狂乱的游戏，玩家要手握PS MOVE手柄，根据音乐做出对应的动作，同时还要想方设法敲落对方手中的手柄。

Bungie的办公楼是由一座商场改造而来的，原本楼下是保龄球馆，楼上是电影院。办公楼的二楼以上就是制作间，外人禁止入内。不过在那里有一个《Joust》的小型竞技场，用蓝色胶带围成一个区域。这个区域就在Bungie两个办公室主任杂乱的办公桌之间，旁边还有一面攀岩墙，在Bungie内部十分有名。

Parsons之所以如此看重五项全能比赛，是因为它反映了Bungie的企业文化——一个无坚不摧的团队，并致力于创造完美的产品。强大的团队力量是Bungie积累20多年的最大财富，Parsons总说Bungie是一个大家庭，不过这个大家庭对待外界是十分戒备的。除了需要门牌才能进入之外，还有几个凶神恶煞的彪形大汉把守着前台，并且每个楼梯口都有摄像头把守。如果Bungie能让你通过这层层戒备，就说明它愿意向你透露一些不为人知的秘密……



▲Bungie的荣誉陈列墙上摆满奖杯。

商场里的工作室

让我们从2009年8月说起。当时《光环3 天降神兵》刚刚完工，距离发售还有一个月的时间。此时Bungie脱离微软已有将近两年时间，除了《光环3 天降神兵》之外，Bungie为微软开发的最后一款《光环》距离交货时间还有一年多，这款游戏就是后来的《光环 致远星》。为了让大家能在《光环3 天降神兵》的忙碌后暂时舒缓神经，Bungie组织了一次全体考察旅行。

之后Bungie雇了一个大巴车队，将整个工作室的所有人从华盛顿州科克兰市的原总部（这是一座由百货店改造而成的办公楼）拉到了贝利尤市中心的新家。与科克兰相比，贝利尤更繁华，更靠近西雅图，房价当然也更贵，用地产行业人士的口吻来说，这个地方"更有升值空间"。

外表光鲜的贝利尤并不是一座大城市，居民人数并不多，当地的宅文化氛围不够浓厚，用Parsons的话说就是一个"宅男绝境"。不过Bungie的进驻改变了贝利尤，从此周围的小店和饭馆里就充满了穿着漫画书T恤衫的宅男们，他们不善社交，大部分是工作狂。他们我行我素，从不管周围的人怎么想。因为Bungie的到来，贝利尤的游戏开发者数量翻了一番。附近的Valve工作室不再是独霸贝利尤的游戏工作室，他们再也无法像过去那样在饭馆里大声讨论最近的工作项目，闲聊时先要警惕地扫视周围，免得消息走漏到竞争对手的耳朵里。

已恢复自由之身的Bungie终于有了自己的家，他们野心勃勃，正筹谋着自己的伟大蓝图。

从那座商场爬上几层楼梯，穿过一家酒吧，就到了Bungie的新总部。虽然刚搬到那里不久，已经融入当地的Bungie，让人觉得已经在那里驻扎了几千年。

"我们的新办公楼……不能说是完全重新建的，因为楼是本来就有的，但我们完全按照自己的需要进行了彻底的改造，大约80%都是重建的。现在已经成为一个做游戏的好地方。"Parsons说。



在原业主进行了简单翻修之后，Bungie就发现了这个性价比很高的商场。他们将保龄球馆和电影院拆除，但是保留了原来的旧放映厅，在顶楼建造了多个精致的包间。他们还在原本全封闭的电影院区域凿开了几个窗户。Parsons说美工们很高兴开了那些窗户，因为他们喜欢自然光。但是其他人都对此很有意见，因为阳光会照到他们的电脑显示器上，导致画面失真。Bungie的管理层也考虑到其他因素：保密问题。谁敢保证不会有竞争对手利用小型遥控飞机，透过窗户拍摄他们的电脑屏幕？所以最后Bungie在这些刚凿出来的窗户上贴了一层反光胶片，于是工作区又变成一个必须时刻开灯的黑暗区域。



▲Bungie大堂外的壁画标出了Bungie所有游戏的发售年份。

穿过这座楼的大玻璃前门，你根本猜不到它曾是一座保龄球馆。用门卡打开Bungie的大门之后，前方顿时豁然开朗，宽阔的水泥地大堂中央，是一个巨大的弧形前台。不过令人意外的是，镇守前台的不是笑容甜美的前台小姐，而是一个真正的彪形大汉——Jerome，他的身材如巨人般魁梧。与一般保安不同的是，Jerome是一个网络名人，因其体型过于巨大，他的照片给人留下深刻印象，尤其是一张举着巨锤，镇守某个专属车位的照片。



▲Bungie的楼层结构还是可以看出来是由商场改造而成。

只有通过了Jerome的检查，才算是真正进入到了Bungie的内部。在前台的左边，是一条曲径通幽的走廊，而在走廊的左边，则是一排的大楼梯。从其架势来看，不用说我们也知道，那就是魔法所在之处——Bungie秘密开发多年的"Tiger"就在其中，而被外人所熟知的名字则是"Destiny"！

这是Bungie的最高机密所在，在游戏发售之前，绝对不容许任何外人探访。想要对游戏情况进行采访的记者，都会被带到一间媒体室。Bungie原本打算建设一个能同时接待大批媒体记者的媒体室，但是建好之后才发现他们不会让太多人探访。所以那间媒体室就变成了供Bungie员工们消遣的游戏室，他们购置了一些街机，建造了一个自制赛车游戏驾驶舱，还有一整排的电视机和游戏机，此外也有台球桌与桌上橄榄球。这里不仅是举办五项全能比赛的地方，还在2011年举办了《光环 致远星》的全美挑战赛，只要玩家的分数比Bungie官方高20分，就能获得Bungie空运送出的奥马哈牛排。Bungie原本估计只会输掉2200多美元的牛排，没想到最后却输掉了2.2万美元，也算是一个有趣的小插曲。

这间媒体室之所以让Parsons自豪，是因为它反映了Bungie的社团精神与游戏文化，这也正是Bungie的立足之本。

在英语当中，街机被称为"ARCADE"，这个词来自拉丁文，原意是"一排拱门"，被通俗的用于形容摆着一排排街机的拱廊场所。所以街机经营场所就被叫做ARCADE。所谓的拱廊，通常也是一个通道。在Bungie，ARCADE既是媒体室里的游戏，也是带领玩家进入新世界的通道。

Bungie剧院

2001年，Bungie推出的《光环》，被认为是当时技术力最顶尖的游戏，而那时Bungie只有46名员工。到了《光环2》发售时，Bungie的团队规模已经扩张到67人，而到了《光环3》，开发人员数量又增加到112人。时至今日，Bungie已经是一个由350多名成员组成的大家庭，并且仍在不断壮大中。

"这样的增长意味着我们必须与时俱进，"Parsons说。"这是一个很有意思的进化过程，有时候会让你夜不能寐。我们是否做对了？我们还是当年的那家公司吗？"

Parsons表示，Bungie的成长之道在很大程度上靠的是沟通。Parsons非常关心新员工们的想法。所有人都有向老板反映问题的机会，高层也都会认真倾听并作出改变。

Bungie办公室的很大一部分地方是电影院改造的，他们也就顺势保留一些放映厅。其中一个"Bungie剧院"可以容纳80多人。下班后Bungie会在这里举办一些活动，以此来激励员工的士气，比如在Bungie有"电影之夜"的传统，员工可以与自己的伴侣一起免费看电影。当然，有时候那里也会办一些小型的团队会议。

当公司规模壮大到350人时，要组织一次全体会议是一件极其苦难的事。Parsons说："在我们只有75人时，组织团队会议很容易。你只要在办公室里喊一嗓子'大家请离开座位，我们有点事要谈谈'。而有350人时，光是要把所有人聚集起来都变得十分困难。"于是他们将可容纳80人的Bungie剧院用于进行信息的传递，员工们分为四五波人，轮流到小影院里开会。



▲由电影院放映厅改造而成的Bungie剧院。

很多游戏公司在接待记者采访时，都会对他们的咖啡机吹嘘一番，搞得好像提供免费咖啡是天大的恩赐一般。而实际上在游戏公司工作过的人都知道，咖啡机存在的最大目的，不过是帮助员工提神，才能让他们更好地加班。不过Bungie除了提供免费的咖啡之外，还免费提供最为宝贵的知识，它会真正将最实用的实战经验毫无保留地传授给员工。

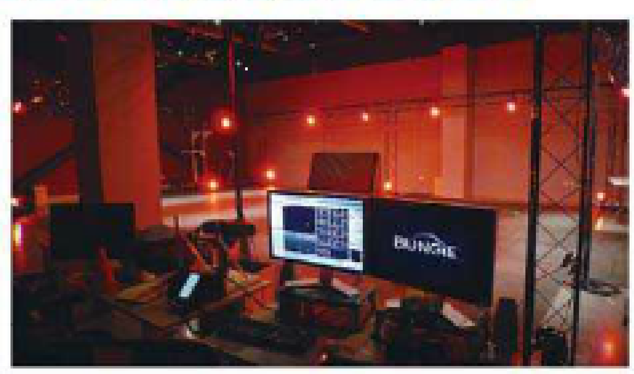
"Bungie剧院"也是Bungie的员工们观看《Destiny》最新DEMO演示的地方，各个组的负责人会集中在剧院里，观看游戏试玩。Bungie还有一个私家游戏测试实验室，几乎完全是仿当年的微软实验室建造的（当年的微软游戏测试实验室也是由Bungie设计的）。除了《Destiny》的游戏测试外，Bungie也在里面测试手机游戏，今后可能在手游领域也有所发展。这间游戏测试实验室的楼上，是Bungie几名博士的地盘，他们不断为实验室添加最新的技术，包括摄像头、新主机技术、眼球侦测……

"这里面的所有数据都会传输到隔壁房间，这样我们的设计师、美工、工程师和测试员就可以在隔壁房间进行实时测试，并对所有人进行讲解。"Parsons说。

实验室也用于测试Bungie的最新工具软件，相关技术会在此不断改良。Parsons说："我们建造的新游戏世界观需要有一批全新的工具，要做出我们想要的东西，要有很疯狂的工具才行。"

Bungie的办公楼里也有一间自用的动作捕捉室。动作捕捉技术被用于游戏已有20多年的时间，过去5年来，这种技术出现加速发展的态势，各公司展开了动作捕捉技术的"军备竞赛"。动作捕捉室里所用的摄像头、感应器和各种装备价格不菲，对于任何一家工作室来说都是一笔不菲的投资。所以拥有动作捕捉室的工作室并不多，多数公司是将此外包。而拥有动作捕捉室的工作室都会对他们的装备十分自豪，Bungie也不例外，他们将之称为"弹性纤维宫"，用于形容那些动作捕捉演员身上所穿的夸张装备，这间捕捉室本身也是Bungie办公楼里最宽敞的房间之一。

目前游戏业界的动作捕捉技术已经不满足于对演员肢体动作的捕捉，从《黑色洛城》的Team Bondi，到《暴雨》的Quantic Dreams，都开始全力发展表情捕捉技术。Bungie的"弹性纤维宫"也采用了业界最尖端的捕捉技术，可以读唇语以及捕捉面部的细微表情。Bungie表示他们的动作捕捉技术"基本已经可以做到完全表演捕捉"，他们可以像拍电影一样，让演员在布景中表演，然后将整个表演过程捕捉下来，变成游戏里的演出。捕捉室本身是隔音的，演员的台词可以直接录制下来。此外Bungie还为动作捕捉演员们准备了多种多样的装备，比如游戏中使用的各种枪械的模型，这些模型在外形和重量上都参考了游戏中的装备，因为持重物时的动作与拿着一把太轻的枪械是明显不同的，而这种细节Bungie绝对不会放过。不过对于演员来说，真实重量的武器道具简直是一场噩梦，因为这种重量不是一般人所能承受的。



▲被称为"弹性纤维宫"的动作捕捉工作室。

Bungie会对来访的人说："我们是一个倡导平等主义的公司，所以我们没有独立办公室。"实际上在Bungie还是有一间独立办公室的——不过这间办公室不是提供给公司的某高层，而是属于一个大嗓门的普通员工——为了不影响别人，他被硬塞到了那间独立办公室里。其他所有人都是在开放式的办公区里。当外人走进办公区时，那场面会让人想起老西部电影里，牛仔走进酒吧的场面——所有人都转过头来，300多双眼睛齐刷刷地盯着你。

Bungie的一位员工将这个开放式办公区形



▲Bungie的主工作区，看起来杂乱无章，里面的每一张桌子都是可以移动的。

容为“蜂巢”，所有员工都是平等的小蜜蜂。游戏创意被标记在白板上，同事之间经常传递着小纸条，随时随地都会展开关于游戏机制的探讨。

Bungie办公区的另一个特色是所有办公桌都是带轮子的，团队成员可以很方便地移动到需要他们的位置。Bungie在天花板上装了一个延时摄像头，专门用于记录各团队成员的移动。据统计，为了《Destiny》的项目需要，300多张办公桌都有过多次移动。Parsons说：“我们都会感觉到自己正在做有意义的事。这真的非常重要。我们都想做出好游戏。征服世界绝对是有可能的。”

Bungie技术总监Chris Butcher是从《光环2》开始加入Bungie的，他在那时就打算开发一款大型网络游戏。“我们要创造这样一个大型的网络世界，它将成为一个伟大的公共体验。”Butcher所说的可能就是多年前被取消的网游版《光环》。在该项目失败后，Bungie并未放弃打造大型网络世界的构想。于是就有了《Destiny》这个项目。



《Destiny》的故事发生在遥远的未来，玩家扮演人类的守护者，背景则是末日后的世界。相关的首批资料和概念图在去年11月遭到曝光，不过对于此次泄密事件，Bungie并未遮遮掩掩，而是坦然承认。

七大支柱

《Destiny》有着网游的特质，却又并非传统意义上的网游，Bungie称之为“共享世界射击游戏”。Bungie创始人Jason Jones说：“我们这游戏从头到脚都是为社交性和多人合作而设计的。”Jones确认《Destiny》并非MMOFPS，不会像网游一样收月费，但是网络连接确实是游玩本作的必要条件，玩家不能像《光环》那样单机游玩。

Bungie将《Destiny》的基本特色分为“七大支柱”，游戏的“每一段代码、每一幅图都必须为这些支柱而服务”。



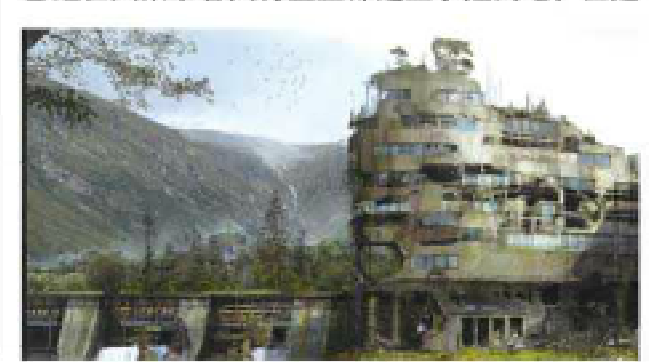
第一个“支柱”就是要打造一个引人入胜的世界。Jones说，《Destiny》对他个人而言已经是一段七年的远征。Bungie的其他人都是从2009年《光环 致远星》发售之后才加入《Destiny》项目的，而Jones在2007年就开始构思这个野心勃勃的新世界。

这是一个浩劫之后的世界，人类几乎被灭绝，幸存者受到外星高智能种族“旅行者”的保护，他们在一个巨大的白球里，悬浮在地球最后一个城市的上空。人类的所有精英都聚集在这座城市。随着时间的流逝，在“旅行者”庇护下，人类的技术不断发展，开始具备了探索银河系的能力，首先是从月球、金星、火星开始。但是多种外星生物也在寻找并试图彻底灭绝人类。玩家将扮演“守卫者”，击退外星人，保卫人类。

与“《光环》系列”不同的是，《Destiny》的实际情节就像是由一系列的小说拼凑起来的，每一个故事都是完整而自成一体的。Joe Staten说：“我们学到的很重要的一课是，我们要讲述的最重要的故事不是由我们来说的，应该由玩家来讲述——应该是他们共同的冒险，谱写他们个人的传奇。”

玩家所扮演的守卫者，依靠的是“旅行者”们留下的力量，玩家可将其视为一种魔法。在游戏中，玩家也有自己的房子，叫做“塔”，在那里可以进行与好友之间的社交，可以整理武器装备。在那里你会遇到其他整装待发的守卫者，他们有的正摩拳擦掌，有的只想看看日落——在《Destiny》的世界里，这绝对值得一看，Bungie使用的新引擎有着逼真的动态光影和全局光照效果，将会有许多令人叹为观止的壮观场景。

在火星上，你会发现一座上古文明的城市，在那里找到“失落的人类文明的遗骨”。这座城市建造于黄金时代，如今已被埋入沙中。据说在沙宫下埋藏着无数的黄金，但是掘金者们将会遭遇全副武装的大型生物Cabal。而所谓的黄金时代，就是浩劫之前人类文明的鼎盛期。当时人类已经在太阳系各大行星上都建立了殖民地，但是





□令人惊叹的游戏场景。

一场被称为“大崩溃”的事件彻底瓦解了这些殖民地，人类濒临灭绝。

这是Bungie有史以来制作规模最大的游戏，也是其开发周期最长的游戏，更是Bungie的许多员工第一次制作《光环》之外的游戏。Bungie已经将自己的身家性命全压在这款名为“宿命”的游戏身上，这是Bgunie的宿命，如果它失败，Bungie可能会不复存在。


多人合作是本作的核心。



《Destiny》是一款不能用传统类型来定义的游戏，它既是MMO，又是射击游戏，同时也是沙箱式游戏。本作的首席工程师Chris Butcher说：“我们认为《Destiny》首先是一款FPS，它是一款伟大的动作游戏，有非常爽快的战斗。然后我们在这个栩栩如生、持续存在的世界中加入了许多元素，有很多社交和定制的内容。”《Destiny》的剧情战役模式主要是围绕多人合作而设计的，不过也可以一个人玩。你可以随时邀请朋友一起玩，不管你在游戏中的何处，他们都可以随时加入。

象牙塔

Bungie虽然是一个闻名于天下的游戏工作室，但是在这个工作室里，并没有诞生太多著名制作人，名气最大的反而是它的御用作曲家——Marty O'Donnell。

“《光环》系列”的音乐成就有目共睹，可以说真正达到了业界最高水准。Marty也因此获得无数大奖，《滚石》杂志盛赞其音乐是游戏历史上的最佳音乐。Marty的工作室被叫做“象牙塔”，位于主办公区楼上的制作区。Parsons说，Marty经常从他的“塔”里走下来，手里拿着杯咖啡，到大部队里溜达。


▲游戏音乐大师Marty O'Donnell在他的“象牙塔”里。

比起《光环》时代，《Destiny》的音乐音效部门也壮大了许多，招来了许多音乐圈的高手。所以自从《神话2》以来从未与他人分享其“象牙塔”的Marty，打开了他的工作间大门。

Marty最苦恼的并不是经常加班，而是游戏音乐的创新空间变得越来越小。“1999年的时候，想要为游戏做一些全新的、不同的东西，那是毫无压力的。当时用交响乐团或歌星实际演唱的开发商都很少，那些拍摄普通电影常用的音乐制作方式对游戏来说都是很创新的了，随随便便都能成为一次大飞跃。”

当其他游戏还在用简陋的电子乐时，Marty已经开始为游戏录制交响乐，并辅以唱诗班的咏唱。当你把《光环》一代的碟片塞进Xbox，音乐响起时，你就会感受到大作氛围——大气磅礴的音乐往往能够奠定一款游戏的基调。

过去“《光环》系列”的音乐制作是在游戏本身快做完的时候才开始，所以在其他人快收工的时候，Marty才刚刚开工。一般游戏制作后期原本就是极其忙碌的时候，Marty更是必须疯狂加班。要在极其有限的时间内完成音乐这种艺术创作，确实是一件极其痛苦的事。因此在开发《Destiny》的时候，Marty改变了工作流程——在编剧将游戏剧本确定之后，Marty就会根据作品基调进行音乐创作。


▲Tom Sanocki（左）和Eric Raab（右）。

《Destiny》是Bungie的第一款沙箱式游戏，为了将那种开放式的游戏架构做好，Bungie需要最专业的相关人才，他们为此专门设立了新职位——“沙箱设计师”。

“我来这面试的时候，通过和他们的谈话，马上就意识到这群人对游戏和创新有着炙热的激情。这里的所有人都渴望创造出全新的东西。”Bungie的沙箱设计师Danny Bulla说。

Bulla来自Rockstar——全球最强的沙箱游戏创造者。在加入Bungie之前，他在Rockstar的最后一款游戏是《荒野大救赎》，他担任的是高级设计师。在他看来，Bungie与Rockstar最大的不同在于其专注的作风。Rockstar一般是同时开发多款游戏，而Bungie在同一时期只做一款游戏，所有人都专注于此。

Kevin McGinnis也是一位很有资历的开发者，他来自Harmonix，开发了《舞蹈中心》、《摇滚乐队》、《吉他英雄》等大人气的音乐游戏。这类游戏与《Destiny》有何共同之处？直观的用户界面！McGinnis负责的是本作的用户界面设计。进Bungie这种王牌工作室不容易，他面试了三天。“我知道Bungie要做一些伟大而疯狂的东西，我不知道是什么游戏，但我非常渴望能参与其中。”


▲左起分别为Dany Bulla、Eric Osborne和Kevin McGinnis。

Tom Sanocki也是冲着同样的目的来到了Bungie，不同之处在于，他在此之前从未做过游戏，但他是电影行业里的资深人士——他来自皮克斯，做的是角色动画，《海底总动员》里的尼莫就是他画的。他有10年的动画经验，《海底总动员》是他的首部作品。正如皮克斯在动画电影领域掀起革命，Sanocki认为Bungie也在引领一场革命：“这就像当年的《玩具总动员》，我们正在创造没人想象得到的东西。在这样一个能主宰自己的命运与未来的公司，真是令人兴奋。”

Eric Raab是因为创新而加入Bungie，《Destiny》是他参与开发的第一款游戏，不过此前他对Bungie以及“《光环》系列”已经非常熟悉。他曾是Tor出版社的编辑，在那里推出了一本《光环》故事合集，叫做《光环进化：光环世界的精选故事》。“很多创作者是以恐惧为灵感，”Raab说，“那会让我们更坚强，因为我们拒绝失败。”

Bungie 的设计总监 Joe Staten 组成了一个 6 人的写手团，Raab 就是其中之一。《Destiny》试图建造的是一个比“《光环》系列”更加宏伟的世界观，所以需要大批优秀写手。为了建造这个庞大的架空世界，Bungie 的公司规模急剧扩张，对 Staten 来说，这就像本来驾驶的一艘小船突然变成了超级战舰，在管理上就有很大的难度。“新 Bungie 是一艘大得多的船，它能做惊人的事，能破冰前行，直至北极。但是要开动这艘船，也需要更大的能量。”

Bungie 的员工并不都是专业顶尖人才，也有铁杆玩家成为 Bungie 员工的案例。Bungie 的社区经理 Eric Osborne 就是直接从 Bungie 官方论坛中挑选出来的普通玩家，在《光环 3》发售后，他成为 Bungie 的正式成员。在此之前，他玩过无数游戏，但是从未做过游戏。而如今，在他的履历中增加了“参与《光环 3 天降神兵》的剧本创作”等重要经历。“我是作为一个铁杆粉丝加入工作室的，每次《光环》首发的排队队伍里都有我，我和家人一起玩，和所有的朋友一起在线玩。这些游戏在我的生命中有重要意义，而现在我成为开发者中的一员，这绝对是跟做梦一样。”

Bungie 工作室总裁 Harold Ryan 如此描述公司的招聘原则：“我们主要招聘想要在 Bungie 工作的人，他们爱玩游戏，一直在网上关注我们。他们看过我们的五项全能比赛，以及我们工作室里的其他活动。他们想要成为其中的一分子。”

十年计划

根据去年《洛杉矶时报》曝光的一份 27 页的合同细节，动视暴雪与 Bungie 之间已经计划好了未来 10 年的合作详情。这份合同中指出《Destiny》第一作将会在 2013 年秋天发售，不过如今延期到 2014 年，这意味着整个合作时间表也会顺延。双方所签署的合同涵盖了 4 款游戏，外加 4 个大型 DLC。这些 DLC 的代号为“彗星（Comet）”，将会在每一作《Destiny》发售后的第二年秋季发售。合同的有效期是到 2020 年，也就是说“《Destiny》系列”的最后一作将会在 2019 年发售，2020 年推出其大型 DLC。合同期结束之后，Bungie 有义务为游戏的网络维护再提供三年的支持。

ACTIVISION®

▲动视为《Destiny》的开发提供了资金。

《Destiny》第一作原计划是由 X360 独占，或者是 X360 与 Xbox One 双平台。但是中途可能是索尼方面通过提供优惠条件而获得了 PS3 与 PS4 版。另外在合同中也提出有推出 PC 版的计划。实际上，游戏发售日推迟的主要原因可能就是因为从 Xbox 系独占变成跨平台。因为在当时的合同中就已经指明，X360 版原计划是在 2013 年秋季率先发售，Xbox One 版本可能稍晚。现在 Bungie 从优先开发一个版本变成同时开发 4 个版本，进度推迟在所难免。

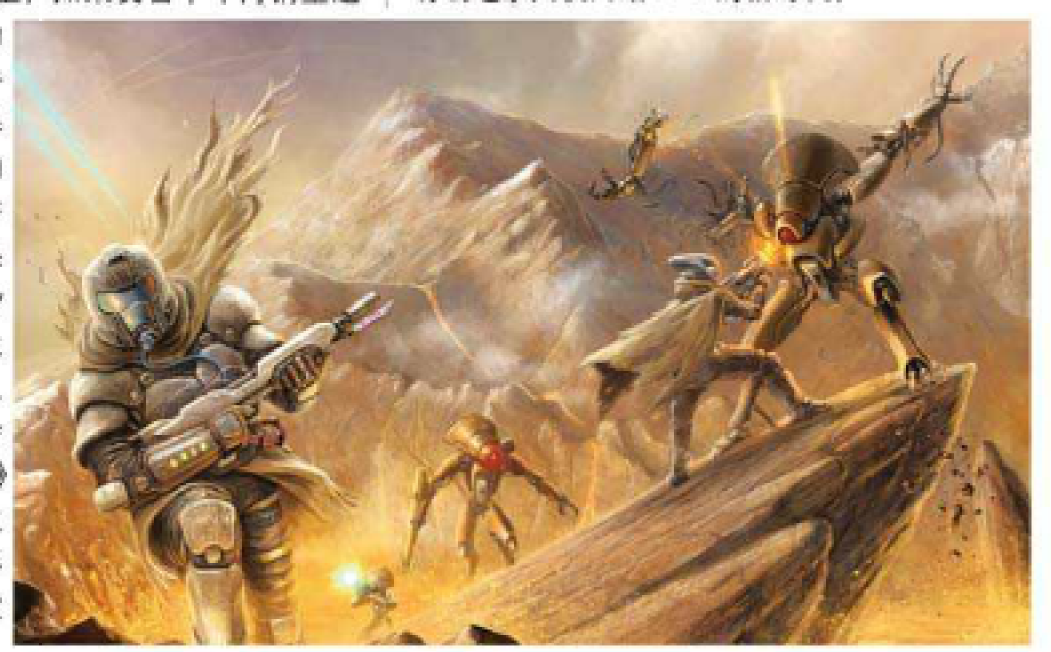
根据 Bungie 与动视暴雪之间签定的合同，Bungie 可以获得游戏“运营收入”的 20% 到 35%。所谓的运营收入，即游戏的总销售收入除去生产、物流和宣传成本之后的收入。此外，根据游戏的媒体评价，Bungie 还会获得额外的奖金。如果在 GameRankings 网站统计到的媒体平均分能够达到 90 分或以上，就可以得到 250 万美元的奖金。

当年动视暴雪方面为了争取到《Destiny》的发行权，用以抵消 Infinity Ward 叛乱事件造成的负面影响，为 Bungie 提供了十分优惠的条件，其中最有利于 Bungie 的一条就是《Destiny》的知识产权完全归 Bungie 所有。动视暴雪将会出巨资务必将《Destiny》打造成《光环》与同等级甚至更高规格的顶级大作，除了开发费用全包之外，动视暴雪还会提供充足的营销费用。总的来说，第一作的预算上限就达到了 1.4 亿美元。当然，这么大一笔钱不是没有条件的，《Destiny》第一作的运营收入首先要超过 1 亿美元，Bungie 才有 20% 的收入分成。如果《Destiny》与《彗星》的运营总收入超过 4 亿美元，Bungie 的收入分成比例将会提高到 35%。《Destiny》发售一年内相关营业收入总额如果超过 7.5 亿美元，Bungie 还会另外再得到 2500 万美元的“销量王奖金”。而如果收入总额超过 10 亿美元，会在此基础上再增加 2500 万美元的“销量大师奖金”。以上所述的运营收入与营业收入是两个概念，营业收入达到 7.5 亿美元的话，运营收入大概就是 4 亿美元左右。



▲Bungie办公楼大堂里的士官长雕像。

在动视暴雪看来，《Destiny》销量最低也要达到 500 万套以上，如果发售半年内销量达不到 500 万套，动视暴雪可以无条件终止合同。动视暴雪也考虑到十年的漫长时间里会有许多意外情况，如果 Bungie 像 Infinity Ward 一样出现大规模的核心开发人员出走事件，将会对未来“《Destiny》系列”的发展产生难以估量的负面影响。因此合同规定 Bungie 的关键人员如果在第二作完成之前离去，就要自动放弃其在 Bungie 的股权——除非《Destiny》销售额超过 10 亿美元。如果在 2020 年之前，在《Destiny》新作完成的 12 个月之前，也就是 Bungie 有三分之一的员工离去，项目将进入“高风险”状态（是否进入高风险状态由动视暴雪首席财务官根据项目完成情况与质量标准来评定）。在该状态下，Activision 将有权获取《Destiny》的知识产权，并有权使用“Destiny 专用游戏引擎”。Bungie 的部分核心人员已经签署了竞业禁止协议。此外，为了防止其他发行商与 Bungie 合作开发 FPS 游戏从而损伤《Destiny》的竞争力，合同中规定 Bungie 在 2018 年之前不得开发射击游戏。如果在 2018 年之后开始制作同类游戏，最早要到 2021 年之后才允许上市，动视暴雪方面有优先发行权。



无论如何，《Destiny》在 E3 展上公布之后，各界的强烈好评预示着本作将会有一个良好的开端，Bungie 与动视暴雪都对本作的业界反响十分满意。业界权威人士们普遍认为本作是《光环》的进化形态，潜力不可限量。12 年前《光环》开创了家用机 FPS 的新时代，将曾经只在 PC 上流行的 FPS 游戏变成家用机上最炙手可热的游戏类型。在如今即将进入次世代之时，Bungie 再次紧抓网络潮流，将 FPS 与网游结合，势必将创造家用机网络 FPS 的新时代！

Xbox One 狂飙袭来





文 纱迦 美编 NINA

美国时间 2013 年 5 月 21 日，微软 Xbox 家族的第三位成员——Xbox One 公布。作为次世代中最迟公布的一款主机，其发布会所带来的信息却是最让玩家震撼的。全新的外形设计、改良的 Xbox 系手柄、配合次世代 Kinect 加入的各种超前理念让这款机器不再仅仅是一台游戏主机，而将是融合家庭娱乐的一个集合体。到底这款新世代的 Xbox 的魅力何在？让我们一起来了解一下吧。

▼主机前沿及机身顶部，可看到顶部有一半都是散热口。



Xbox One外观印象

与 PS4 的娇小尺寸不同，Xbox One 的体积给人感觉非常的巨大。微软并没有正式公开 Xbox One 的实际尺寸规格数字，但我们可以从各主机大小比较图中看出，它的大份量可以和初期型的 PS3 一比。外形设计方面，可以很明显看到 Xbox One 舍弃了一切花俏的外观设计，棱角分明却也不失大气。而新版的 X360 的外形设计也参考了 Xbox One 的特点变得四四方方，比起前机型 Xbox 360 Slim 的 X 曲线流线型时尚设计，多了几分的朴素厚实感。整体看起来，Xbox One 更像一个传统的家庭电子产品，而不是一款游戏主机，而这恰恰与微软大为强调的家庭娱乐融合为一的概念相符，让人看出了微软推广这种新娱乐方式的决心。主机观感设计采用了哑光和抛光相间，主要体现在主机前沿及机身四个长方形相反的配色设计，体现了清晰的对称性。颜色则是泛着光泽的、被设计师称为“流体黑”的深黑色，能更好地与电视机等家电融为一体，真正地让人感觉到 Xbox One 就是一款“家电”。



▲Xbox One的机身侧面，有着第三个USB插口及占满整个侧面的散热口。

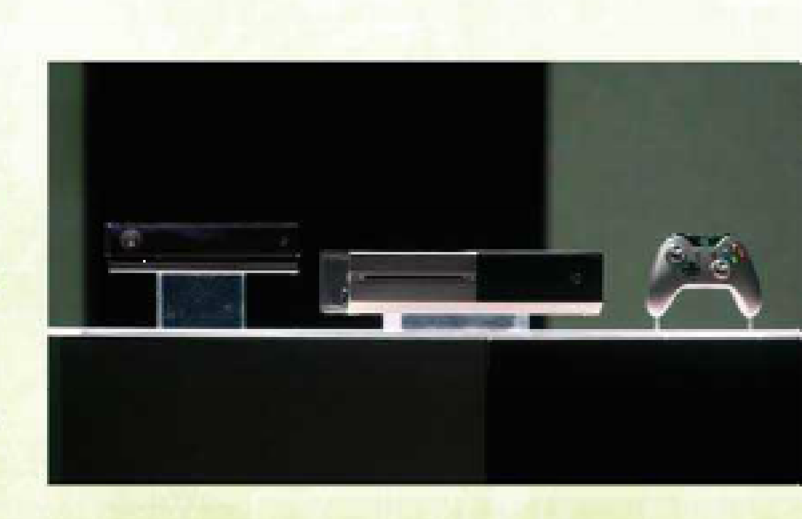
主机的前沿部分十分简约，除了光盘驱动器的吸入槽和圆形的 Xbox 传统标志外，就什么都没有了，你甚至不能看到主机的开关！主机的机身顶部分成两块 16:9 的区域，其中一块是抛光的“流体黑”，增添了几分的高端科技感，另外一块则是一大片的散热口，包括机身两侧及背面的散热口，这是前代机器都未曾有的大范围散热区域。看来随着主机的性能提升，散热的压力也大大的增加，相信大家都不会忘记初期型 X360 因为散热设计工艺不佳而造成的种种悲剧事件，可以看出微软吸取了教训对于散热问题的重视，相信实机发售后不会重蹈三红悲剧的覆辙。

在 Xbox One 的背面，除了常规的电源、HDMI、USB、网线插口、光纤外，还多了个 Kinect 的专用插口及一个 IR out 红外信号输出。由此可以联想到 Kinect 的全新进化，不仅外观及机能的重新架构设计，甚至还需要专用的插口来提供链接，不由得让人期待实机的使用体验。而 IR out 大概是提供红外线信号给专用耳机，具体作用还有待往后的验证。然后位于各插口上端的是一排的散热口，对比机身顶部及两侧的大面积散热口就显得小了点。

可以发现，Xbox One 与 PS4 在外观方面有不少的共通点，外观设计简约化，并且在散热方面大下工夫。但就设计方面来说，PS4 明显更加的前卫时尚，这也和 SONY 一贯的风格符合，微软或者是故意做出了家电的朴实感，和它所强调的理念所呼应。至于哪种设计更好，则是玩家们见仁见智了。

Xbox One硬件配置

Xbox One 和 PS4 的 GPU、CPU 架构基本相同。首先是 Xbox One 的 CPU 部分，体系架构为 x86-64，由两个美洲虎架构计算单元组成，各有 4 个独立核心、2MB 共享二级缓存，所以总体就是八核心、4MB 二级缓存，与 PS4 公布的数据一样。美洲虎的特点是低耗能，产生的热量低对于性能全面升级的次世代主机的散热问题很重要，而其工作效率高、节能的特征更是现在电子产品的主流趋势。同时，根据游戏开发者们的发言可知，这种处理器架构能让游戏开发难度及成本都大大降低，不但可以保证到有较充足的预算可以制作出高素质游戏，而且还可以吸引到更多的开发者们投入到次世代游戏的开发中。再者，两者都配备了 8GB 内存、蓝光媒体载体，



使得游戏开发者们可以更容易为两台主机同时开发游戏，他们不用再为主机的游戏容量、资源占用的差异而头疼，大大减少次世代的跨平台作品的版本素质偏差的可能性。玩家们可能不用再为了某平台上的游戏素质比另一平台上的要差而担心了。

尽管两平台的技能接近，但差异还是有的。虽然GPU部分都是AMD GCN架构，但有规模上的差距：Xbox One的GPU配备了12组计算单元、拥有768个流处理器。比起拥有18组计算单元、1152个流处理器的PS4，Xbox One要显得稍弱势。另外在内存方面，Xbox One使用的是现在较普及的DDR3，而PS4使用的则是次世代的GDDR5。为了弥补机能的差距，Xbox One加入了嵌入式eSRAM静态存储，带宽约为102GB/s，加上DDR3的68.3GB/s带宽则和GDDR5的性能十分接近。加上如前面提到的，Xbox One的GPU处理规模要比PS4小，对内存带宽的要求也不会如PS4般那么高。而且DDR3的成本要比GDDR5低很多，功耗也更容易控制。两者各有千秋，虽有差异但整体机能是持平的。

商品名	Xbox One
售价	499.99美元（连Kinect One）
CPU	x86-64 AMD 8 core APU
GPU	AMD Radeon variant
内存	DDR3 8GB
硬盘	500GB
外形规格	未公开实际数据
光驱	蓝光、DVD
I/O	USB 3.0、HDMI、光纤
音频	7.1环绕


■Kinect One硬件配置。


■手柄硬件配置。

Xbox One手柄



新的Xbox手柄在原有Xbox手柄的基本造型上进行重新设计，在开发过程中，对全球500多名不同年龄、性别的玩家进行了多项检测，以创造出能最广泛符合玩家使用习惯的手柄。我们可以看到在新手柄上，Xbox经典的键位排布仍然存在，玩家们不必担心需要重新适应新手柄。其每一个细节都经过了修改，相对于X360手柄来说新手柄使用了超过40种改良，主要集中在外观工艺上；在按键方面，A、B、X、Y按键的间距缩小，减少玩家操作手柄时的手指移动距离；把大家熟悉的“西瓜键”放在了手柄的最上方，远离十字键和右摇杆以降低玩家因操作幅度太大而误按系统键，导致中断游戏的问题；左右类比摇杆增加了防滑纹的设计，降低了摇杆的高度，以减少游戏中手滑误操作等情况的发生。虽然这些改良并不显眼，但对于提升手柄操作手感却起了关键的作用。

同时，LB、RB、LT、RT四个按键改良了键程，新增了两个新改良的振动系统“脉冲扳机”（Impulse Triggers），这是新手柄的最大改变点，它旨在为玩家提供真实的按键触感，两个扳机键在玩枪和车的时候会因为游戏场景的变化而产生力度的变化，比如车辆刹车时会有刹车的真实压力，射击游戏中扣动扳机的力度反馈等，玩家们今后将可能在射击游戏中体验到使用真枪的感觉；在手柄两边握把内置了两个更大功率的“脉冲扳机”振动器，主要是模拟游戏中各种撞车、爆炸、中弹等场面，通过微调震动幅度让玩家更好地代入游戏世界中。


▲新手柄设计阶段有多达200个的试作原型。

特殊功能方面，新手柄能够与Kinect One产生联动，玩家们在多人同屏游戏时，当玩家所处的位置发生变动时Kinect将通过手柄发出的无线信号检测到手柄位置，自动切换屏幕划分以保持画面与该名玩家的位置保持一致。另外，手柄也加入了待机功能，当玩家长时间停止操作，手柄会自动进入待机模式以减少电力的消耗，重新进行操作则会立即启动工作模式，非常人性化及节能环保。

其他的一些改良点也让这款新手柄备受好评。如新手柄的体积比以前的要小了一点，而且取消了外接电池包，直接使用内置电池，玩家可以通过手柄顶部的迷你USB口进行充电，这将会进一步减少手柄的重量，让玩家的手腕减少疲劳，可以更长时间地享受游戏；新设计的音频接口改善了手柄与主机间的数据传输稳定与速率，使玩家体验到更优质更清晰的语音聊天功能。


▲新设计的扳机键。

▲可以看到Kinect One的摄像头设在一端。


▲与Xbox One主机长度的对比，可以看出Kinect One的长度比主机略短。

Kinect one

新的Kinect被定名为Kinect One，相比起主机，Kinect的全新进化显得更具革命性，微软为这个划时代的体感设备设计了一整套崭新的识别系统。首先，声音识别是整个进化的核心，就如大家在发布会上看到的，它能够通过识别玩家的声音而确定玩家的身份，快速登入个人账号，多人使用Xbox One时也无需进行太多的登录步骤，只需打声招呼即可进入多用户登录状态；声音识别也将融入到生活中，声控切换电视频道给予玩家一种身处未来科技世界的感觉，Kinect One带来的将是全新的娱乐体验。

而在动作方面，Kinect One的视讯解像度提升到1080p，视角较前一代提升60%的宽度，每秒30帧的颜色辨认速率配上崭新的Time Of Flight（TOF）辨认系统，使得Kinect One对于用户动作的捕捉达到一个令人震撼的新高度，透过发射与接收红外线反射的时间差更精确地掌握人体关节运动，甚至连身体重心的偏移、肌肉的力度、面部表情等都能进行精细辨识。为了对应高清辨认画面带来的大量数据流，Kinect One拥有2GB的数据传输速度，而这些革新都为未来的体感游戏领域提供了更宽广的可能性。

Xbox One游戏阵容检阅

Xbox One已经在5月底完成了首秀，但并未获得满堂彩，原因在于没有透露太多有关游戏的内容。对此微软也是心知肚明，会后反复强调E3展将以游戏为主，并透露说在年内会有15款Xbox One独占游戏发售。在微软E3展前发布会的一开始，唐·马崔克表示将带来13款由Xbox One独占的游戏，事实上证明这个数字并无虚假。而会上公布的这13款游戏并非Xbox One游戏的全部阵容，这仅是Xbox One未来强大阵容的冰山一角。下面让我们来看看目前已知的Xbox One游戏阵容！

已知首发阵容

译名	原名	备注
极限竞速5	Forza Motorsport 5	E3可试玩，独占
丧尸围城3	Dead Rising 3	E3有展示，独占
Kinect运动大会 强手如云	Kinect Sports Rivals	Kinect One专用游戏，独占
崛起 罗马之子	Ryse: Son of Rome	E3可试玩，独占
COD 幽灵	Call of Duty: Ghosts	E3有展示
极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	E3可试玩
战地4	Battlefield 4	E3有展示

年内登场预定

译名	原名	备注
杀手本能	Killer Instinct	下载游戏，E3可试玩，独占
LocoCycle	LocoCycle	下载游戏，E3可试玩，独占
力量明星高尔夫	Power Star Golf	下载游戏，E3可试玩，独占
火花计划	Project Spark	下载游戏，E3可试玩，另有PC和X360版
刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	E3有展示
监察风云	Watch Dogs	E3有展示
跳舞吧 2014	Just Dance 2014	Kinect One专用游戏
NBA LIVE 14	NBA LIVE 14	
NBA 2K 14	NBA 2K 14	
FIFA 14	FIFA 14	

2014年内登场预定

译名	原名	备注
光环未命名新作		独占
量子破碎	Quantum Break	独占
幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Kinect One专用游戏，E3可试玩，独占
我的世界 Xbox One版	Minecraft: Xbox One Edition	独占
捣蛋小子	Sunset Overdrive	独占
猩红飞龙	Crimson Dragon	独占
泰坦天降	Titanfall	E3有展示，另有PC和X360版
植物大战僵尸 花园战争	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	E3有展示，另有PC和X360版
全境封锁	Tom Clancy's The Division	E3有展示
The Crew	The Crew	E3可试玩
宿命	Destiny	E3有展示
巫师3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	E3有展示
黑暗之魂Ⅱ	Dark Souls II	
麦登NFL25周年	Madden NFL 25	
德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	
湮灭之光	Dying Light	
彩虹六号 爱国者	Tom Clancy's Rainbow 6 Patriots	
上古卷轴在线	The Elder Scrolls Online	
狙击精英Ⅲ	Sniper Elite III	
神偷	Thief	
UFC 终极格斗冠军	UFC: Ultimate Fighting Championship	
邪恶深处	The Evil Within	
龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	
影子武士	Shadow Warrior	
动物园大亨	Zoo Tycoon	

发售日未定

译名	原名	备注
Below	Below	独占
Black Tusk未命名新作		独占
D4	D4	独占
Lords of the Fallen	Lords of the Fallen	
疯狂麦克斯	Mad Max	
疯兔入侵	Rabbids Invasion	
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	
王国之心Ⅲ	Kingdom Hearts III	
最终幻想XV	Final Fantasy XV	

E3试玩总体感受

作为一台定于今年11月发售的新主机，本次E3展上Xbox One展出了大量可试玩游戏。此前在推特上曾经曝出图片称，E3展上的Xbox One游戏都是在PC环境下运行的。其实稍微懂行的人都知道，拿PC来模拟运行其实是非常普遍的事情，早在PS2时代我们就曾经多次在各种展会上遇到过。虽然我们不知道本次E3展上究竟有多少Xbox One游戏是在PC环境下运行的，但最能展现机能的几个游戏如《极限竞速5》、《崛起 罗马之子》都是Xbox One实机运行的，因此这个问题根本不重要。

Xbox One游戏的最大进化，当然还是画面。综观整个E3展，在所有提供试玩的游戏中，《极限竞速5》的画面是当仁不让的第一。每当机能进化时，玩家们最爱说的一句话就是“（这画面）简直和真的一样”，而到了Xbox One时代，我们不得不感叹，这回真的是“和真的一样”了。本世代游戏虽然最高也能支持1080p，但和Xbox One所呈现出的1080p完全是两个级别。以《极限竞速5》的画面而言，就算是顶级配置的电脑才可能有这样的效果。其他如《崛起 罗马之子》的大场景，《杀手本能》对战时的华丽特效，都给人一种本世代绝无可能实现的强烈感觉。不过画面好坏自然也和开发者的技术以及开发公司投入的资金有直接关系，同样是Xbox One游戏，有部分游戏的画面就完全是本世代级别，这点在从XBLA游戏转过来的两个游戏——《LocoCycle》、《猩红飞龙》上表现得尤为明显。

本次E3展上对Kinect One专用游戏并没有进行太多展示，像《Kinect运动大会 强手如云》这种首发游戏居然都没有展出，这多少有些出人意料。本届E3展上惟一出展的Kinect One专用游戏是《幻想曲 音乐进化》，获得了很高的评价。另外，尽管Kinect One专用游戏不多，但微软依然辟出了体验Kinect One的试玩台，任何人都可以上台一试身手。Kinect One的灵敏度有了极大提高，可以最多同时追踪6人，而且能够识别出手指的细微动作。摄像头分辨率也提升至1080p，只是对距离仍有一定要求，大约是1.4米左右。不过这已经比初代强了不少。



值得一提的是在试玩《崛起 罗马之子》时我们特意按了一下导航键，结果还真出现了系统菜单。不过这个系统菜单很明显不是成品，它是一个由若干的大小相同的方块组成的，用色极其鲜艳，也没有图标。

Xbox One独占游戏前瞻

极限竞速5

原名：Forza Motorsport 5

发行商：Microsoft
类型：竞速
发售日：2013年11月

今年冬天，PS3上有《GT赛车6》，PS4上有《驾驶俱乐部》，不过Xbox玩家不用担心，因为你们手中有着更强大的王牌赛车游戏，那就是《极限竞速5》！一向高效的Turn 10最近两年明显留有余力，《极限竞速 地平线》明显并非出自其主力之手，而主力的真正目标就是Xbox One上的次时代赛车游戏！

画面表现

前面已经说过了，整个E3展所有提供试玩的游戏中，《极限竞速5》的画面是当仁不让的第一。《极限竞速5》可保证游戏在1080p的全高清画面下以60帧的流畅程度运行。本作的光影效果也相当出色，透进车窗内的阳光以及照在车上的反射光线都相当真实，赛车建模也有了飞跃般的进步，不仅是车身建模几可乱真，就连车内的装潢也同样令人惊叹。在赛道上驾驶之时，光线、天气的表现都令人惊异，路边的树木、建筑同样精细无比。

而碰撞效果更是令人叫绝，各种擦痕刮痕泥土印记甚至赛道上的车轮印都极其逼真，令人深刻体会到次时代的来临。


不用怀疑，这就是史上最强赛车游戏！

云端AI

云端AI是本次《极限竞速5》宣传的重点，当然这点在现场试玩中是不可能体会到的。从官方提供的资料来看，游戏会通过云端服务器收集玩家的游戏数据，让AI的表现更接近真人。当玩家下线时，游戏依然可以通过“驾驶代理”（DRIVATAR）来自动游戏，AI会学习玩家操纵赛车时的习惯，如每个弯道在何时加速、何地减速等等。驾驶代理作为玩家的分身帮你继续游戏，当你回到游戏时还能获得在线代理赢得比赛的奖金。因此就算你的亲朋好友一时不在线，你也不用担心找不到人玩。此外官方亦会根据你的爱好和习惯，为你提供最贴心的游戏服务。



手柄实感

这回Xbox One手柄的最大进化体现在振动方面。4个振动马达分级分段的振动相当震撼，这点在《极限竞速5》中体现得尤其明显，当玩家用LT和RT进行减速加速时，独立的振动马达将会带给你完全不一样的体验。像是缓慢启动、突然减速、轮胎空转、车体打滑等都有明显不同的感受，相比画面上的进化，个人感觉振动带来的新感受更有次世代的范儿。可能也正是出于这种考虑，微软在现场只提供了一台筐体试玩，其他全部是用手柄试玩的。

期待度：★★★★★

植物大战僵尸 花园战争

原名：Plants vs. Zombies: Garden Warfare

发行商：EA
类型：动作射击
发售日：2014年内

本届E3开展之前就透出了本作的情报，当时人们以为这只是《植物大战僵尸2》的别名，没想到本作竟然是一款专用主机平台打造的PVZ！本作对应的平台是PC、X360、Xbox One，不用说，这又是一款极具分量的Xbox阵营独占游戏！

如今的塔防游戏越来越多，什么角色扮演、动作、主视角射击、越肩射击都可以来插一脚。本作作为塔防游戏的代表作，自然不能无动于衷。游戏结合了越肩射击＋塔防的要素，玩家控制一株植物，可以主动攻击敌人，可以安放炮塔，目标是御敌于国门之外，在僵尸老巢干掉它们！游戏的最大特色是多人要素，可以4人合作对抗僵尸大军，也可以来一场12对12的花园与墓场对抗，在这个模式中玩家甚至可以扮演僵尸一方。

游戏中玩家要扮演的角色自然是大家熟悉的植物们。目前已知的可使用植物包括：射速中等，行动灵活的豌豆射手、擅长近距离战斗的食人花、射速极高但威力低，还懂得治疗的向日葵和淡定冷酷的狙击手仙人掌。每一种植物都可以栽培同类或其他植物来协助作战，甚至是直接变身为另一种植物进攻。僵尸方面也是精英云集，从普通僵尸到迪斯科僵尸应有尽有，还有巨大的僵尸机器人。


期待度：★★★★★



专为主机平台打造的PVZ

丧尸围城3

原名：Dead Rising 3

发行商：Capcom
类型：动作冒险
发售日：2013年11月

虽然《丧尸围城》初代就是X360的独占作品，但《丧尸围城3》变为Xbox One独占还是颇出人意料之外的。据制作人表示，本作在开发过程中得到了微软的大力支持，否则本作将无法如此迅速地与玩家见面。相信本作在今后很长时间内都将是Xbox One独占作品。

新的故事

本作的画面风格一反过去的卡通色彩，改为写实路线，但依然保持了过去的黑色幽默风格。本作的主角Nick Ramos是一位汽车修理工。他居住在Los Perididos，这是一座以洛杉矶为原型的虚拟城市，突然之间爆发了生化危机。游戏将继承之前作品多结局的设定，但条件略有不同，例如“丧尸灭绝者”结局就是要玩家杀死超过5万只丧尸。游戏还会增加一种极限生存模式——噩梦模式，这个模式有点类似于初代的生存模式，丧尸会不断出现，而时间则会不停流逝，玩家必须在有限的资源下撑下去。

新的世代

本作给人的第一印象，就是场景变大了很多。之前两作发生于购物中心、赌场这样的地方，其实不能算是“丧尸围城”，而本作则实实在在地发生在一座小城市里。游戏中玩家的视野开阔了很多，这使得同屏的丧尸数也是之前的数倍。在试玩版中已经可以看到整个城市的地图，在四五个主要场景之间有狭长的公路连接，需要开车前往。不过游戏的帧数并不稳定，希望正式版能够改善。

意料之外的第三方独占大作！



新的玩法

本作共收录了424种武器，2代中出现的合成武器系统也依然保留。由于主人公是技工，只要找到设计蓝图就可以随时随地制造合成武器。利用升级点数习得武器专精之后，还可以降低对合成武器的素材的要求。此外本作还加入了必杀技的设定，当连续斩杀一定数量的丧尸之后，就可以发动必杀技，指令为Y+B，不同武器的必杀技也不一样。玩家还可以利用智能手机进行导航，或者呼叫无人机进行攻击，甚至是直接呼叫大规模空袭。其他新要素包括安全屋攻防、泛用武器柜等等。而营救生存者、换装这样的经典要素也确认将得到保留，等着玩家的是更加丰富、更加爽快的游戏体验。

期待度：★★★★★

泰坦天降

原名：Titanfall

发行商：EA
类型：主视角射击
发售日：2014年初

本届E3展的最大赢家当属《泰坦天降》。可能有些玩家对它的开发商Respawn还有些陌生，Respawn的前身是“《COD 现代战争》系列”的开发商IW，其主创人员与Activision发生矛盾后出走并成立了Respawn。这帮才华横溢的家伙这回再次向全世界玩家展示了FPS的新纪元！

云服务造就不凡

《泰坦天降》对应的平台为X360、Xbox One和PC，为何没有选择PS系主机值得思考。据制作人表示，这主要是出于Xbox One强大的云服务做出的选择。本作立项于2011年，本来准备只在本世代主机上发售，使用Valve的Source引擎制作。但制作组一心想超越当年自己制作的《COD4 现代战争》，很多奇思妙想受限于机能不能实现。Xbox One的强大硬件加上30万台服务器构建的云服务，所有的AI和物理计算可以在云端完成，从而实现远超机能的惊人效果。本作虽有X360版，但和Xbox One版相比差距巨大。

熟悉又陌生的战场

玩过“《COD 现代战争》系列”的玩家一定对本作的画面深感熟悉，例如人物跑动时的手臂挥动方式，杀死敌人时的奖励分数等等，但随着角色开始使用二段跳攀爬建筑和飞檐走壁，《泰坦陨落》迅速表现出了自己特有的战斗感觉。简单地说，本作就是立体版的《COD 现代战争》。另外因为背景更改为未来战争，所以本作中有不少超现实的武器，例如可以自动锁定敌人头部射击的手枪，发射集束导弹的发射器还有释放雷电的装置等等。由于单机战役制作成本和回报不成正比，本作取消了单机战役，剧情会融入在多人对战的特定模式中。

游戏象征——泰坦

作为科幻要素的终极象征，那就是游戏标题中的泰坦（Titan）。本作当中，泰坦被用于指代那些从母舰中空投而下的巨大机器人。泰坦看上去有点像《光环》中的螳螂号，不过实力远远胜之。泰坦既拥有毁灭性的火力，也拥有能够反弹子弹的力场，可谓攻守兼备。普通战士在泰坦面前不堪一击，但也可以通过强登来摧毁其背部的控制核心，此外用特殊的连杀奖励和角色本身配置的集束导弹发射器也可以击毁泰坦。有趣的是泰坦快爆炸时玩家可以弹射逃生，再次彰显了制作组的一流创意。

期待度：★★★★★



现在就能竞争2014年度游戏！

崛起 罗马之子

原名：Ryse: Son of Rome

发行商：Microsoft
类型：动作
发售日：2013年11月

《Ryse》原为X360的Kinect专用游戏，但几经延期之后变成了Xbox One的首发游戏，同时也变为了普通的动作游戏。游戏采用Cryengine 3制作，配合Xbox One的强大机能，誓要为玩家带来有史以来最为震撼的古代战争场面！本作是本届E3展上微软重点展出的对象，游戏的完成度已经相当高了。

罗马将军的复仇

本作的主人公名为马吕斯·提图斯。年幼时，提图斯目睹了家人在野蛮的日耳曼人手中丧命的场景，从此复仇的念头便一直在他心中长存。当他长大之后加入了罗马军队，并迅速成长为一名优秀的将军。而他通过与日耳曼人的持续战斗，渐渐发现原来自己的身世关系到了罗马帝国的统治核心！

游戏忠实再现了古罗马时代的战争场面。除了血肉横飞的肉博战，还有指挥冲锋、呼叫弓箭手、组成盾牌阵这些在美剧电影中常见的大场面，让玩家梦回两千年前。

体验波澜壮阔的古代战争！





伪单挑式的战斗

单以微软E3展前发布会的那段演示来看，游戏似乎像是一个纯QTE游戏。但实际玩过之后就会发现，这游戏是一款比较传统的3D动作游戏，只是采用了越肩视角。游戏中X键为使用短剑的快速攻击，Y键为动作较慢的破防攻击。战斗时游戏会自动营造出单挑的氛围，但事实上敌人不会给你这样的机会，他们会从屏幕外发动攻击，这时玩家就需要按A键来进行防御。防御是全方位的，而且及时防御能对敌人造成硬直，必须完美掌握才有望顺利破关。

华丽无边的终结技

游戏中将敌人的体力削减至一定程度之后，敌人头上就会出现B键的提示，此时按B键就会发动QTE，成功输入一串指令后提图斯就会将敌人华丽地轰杀。游戏中收录了数百种QTE，除了单人QTE外，还有双人甚至三人QTE，发动条件是将同屏有复数敌人处于可发动QTE的状态。不过实战中这并不容易，因为即使不使用QTE，敌人承受过多的攻击后也会死掉。在试玩版中QTE是自动发动的，不存在失败可能，相信在正式版中QTE失败同样有各种动作。

期待度：★★★★☆

Kinect运动大会 强手如云

原名：Kinect Sports Rivals

发行商：Microsoft
类型：体育
发售日：2013年11月

因为Kinect One是Xbox One的同捆物，所以此前外界普遍预测Xbox One的15个独占游戏中至少有5席为Kinect One专用游戏。但实际结果是首发游戏中仅有Rare的《运动大会》新作是Kinect One专用游戏，而且本作还未出展E3。

作为销量最高的Kinect游戏的续作(不算附送的《Kinect大冒险》)，而且是首发游戏中惟一的Kinect One专用游戏，本作可谓肩负重任。游戏首先从入选项目上进行了严格挑选，避免像2代那样仅收录在美国火红的项目。这次游戏依然是收录了6个大项，它们分别是攀岩、足球、赛艇、保龄球、标靶射击和网球。不过这些运动的玩法并非和真实中一模一样，拿攀岩来说，玩家是可以把竞争对手给拽下去的，而足球和保龄球则是加入必杀技的设定，令游戏乐趣大幅提高。





为你揭示Kinect One的无边魅力！

游戏充分活用了Kinect One的特性。利用1080p高清摄像头，游戏可以根据玩家的外形自创一名维妙维肖的对手。利用云端技术，玩家可以在闲暇时与亲朋好友的AI来一场比赛。至于大家都在线时的合作、对抗、挑战更是不在话下。当然，Kinect One的最大特性还是更高精度的动作捕捉，这点在球类运动时体现得尤为明显。

期待度：★★★★☆

杀手本能

原名：Killer Instinct

发行商：Microsoft
类型：格斗
发售日：2013年内

在本届E3展前，大量事实表明，Rare的经典名作《杀手学堂》（又名《杀手挽歌》，原名也是Killer Instinct）将复活。当年Rare还在任天堂手下时，《杀手学堂》两作先后登陆SFC和N64，是任天堂的镇机之宝。《杀手学堂》曾和《真人快打》（现名《致命格斗》）并称美式FTG双璧。和《真人快打》不同的是，《杀手学堂》并非以血腥和真人为卖点，而是以复杂的系统、华丽的连招而闻名。

《杀手本能》将是一款下载游戏，有消息称游戏本体免费，支持内购系统。可能本体仅提供少量角色，其他角色均需花钱解锁，另外也不排除会有以优惠价格提供全角色的完整版，此外预定Day One版主机亦可获得一个DLC角色。

虽然只是一款2D玩法、3D画面的格斗游戏，但画面依然让人感受到了次世代的威力。游戏中各种打击效果极其华丽，特别是散落一地的粒子效果，绝对可以秒杀当今所有的格斗游戏。单以画面而论，就算推出60美元的光盘版也值得捧场。

王牌美式FTG的复活！



游戏的系统与当年的SFC版比较接近。玩家可以用必杀技接普通技再接必杀技，连续技的法则是“同样的招式用三次之后对手会强制倒地”。被对手的连续技命中时，如果以连招破坏技（COMBO BREAKER）成功还击，则可以强行中断对手的连招并进入加强状态。不过连招破坏技不仅对时间有要求，还要能猜对对手的按键，是一个很有深度的技巧。

期待度：★★★★☆

火花计划

原名：Project Spark

发行商：Microsoft
类型：动作
发售日：2013年内



充满野心的“微软世界”

全球大热的《我的世界》如今PC/MAC版销量超过1100万，X360版超过600万，是有史以来最成功的3.0游戏。放眼全球，能超过这一成绩的游戏屈指可数。这使得微软决心打造属于自己的“微软世界”，除了赚钱这一目的外，更重要的是这种玩法无限的游戏可以极大地解决新主机初期缺乏游戏的局面。而这个“微软世界”就是《火花计划》。

若要说《火花计划》和《我的世界》的最大区别，那一定是游戏画面。《我的世界》采用的是点阵画面，而《火花计划》则是3D卡通风格，两者之间的技术含量不可同日而语。从游戏内容来看，《火花计划》比《我的世界》要强的地方在于，它连敌人都可以自由创造，而且能对敌人的AI系统进行细化。而从操作上来说，《火花计划》同样要比《我的世界》方便得多，PC版可以使用触摸屏，Xbox One版可以通过Xbox Smartglass在智能手机、平板电脑操作，或者是直接用Kinect One手动制造。

由于创造简化了许多，所以《火花计划》很容易开发出很多夸张的游戏玩法。开发者承诺在游戏推出时官方将提供大量已经创造好的世界在等待着玩家们去体验，另外X360、Xbox One和Win 8版本的游戏中创造的世界都是共通的。再加上游戏本体免费，向所有玩家推荐！

期待度：★★★★★

量子破碎

原名：Quantum Break

发行商：Microsoft
类型：动作冒险
发售日：2014年内

凭借《心灵杀手》，Remedy再次成为炙手可热的游戏开发商。不过在《心灵杀手》之后，Remedy一直在忙于《量子破碎》的准备工作。从两个发布会来看，本作明显是微软相当看重的作品，但至今仍无实际游戏画面出现，仅演示了一下游戏的概念——操纵时间。虽然距离游戏发售还有相当时间，但从Remedy透露的情报来看，本作将是一款全新类型的AAA级大作。

关于游戏本身，目前我们仅知道游戏是以动作冒险的方式进行的。但已经可以确定的是，游戏将像美剧一样分季推出，而且整个《量子破碎》事实上是由游戏＋电视剧的方式组成的，两者之间有非常密切的关系。当玩家进行游戏的任一章节时需要作出选择，而打过之后对应的电视剧就会解锁，剧情与玩家的选择息息相关，玩家将看到自己作出的选择对电视剧剧情造成的影响，而电视剧中的信息也将对接下来的游戏流程提供暗示。

电视剧与游戏虽然世界观相同，剧情也一样，但电视剧的主角和游戏并不一样，玩家可以从另一个角度来观看剧情发展。游戏中玩家将有控制反派的机会，反派同样有操作时间的能力。制作者表示，微软E3展前发布会上的片段是即时演算而非CG，玩家大可放心。

很明显，《量子破碎》是一种全新类型的游戏。这样的游戏能否成功，需要经过市场的检验。但我们无疑应该期待并欢迎这样的行为，因为只有这样才能让业界持续稳定地发展下去。

期待度：★★★★★

《心灵杀手》团队的全力一击！



幻想曲 音乐进化 原名：Fantasia: Music Evolved

发行商：Disney
类型：音乐
发售日：2014年内

Harmonix 的"《舞蹈中心》系列"是评价最高的 Kinect 游戏之一，销量也很不错。不过到了 Xbox One，Harmonix 不再坚持《舞蹈中心》，而是推出全新的游戏《幻想曲 音乐进化》，为此它找到了 Disney 来一起制作，在游戏中加入了知名的卡通角色。本作也是本届 E3 上惟一一个有试玩的 Kinect One 游戏。

《舞蹈中心》的玩法非常简单，而《幻想曲 音乐进化》的玩法有些难以想象。游戏更注重鼓励玩家创作音乐，而不是传统音乐游戏的跟上节奏。游戏中玩家扮演的角色是大魔法师 Yen Sid 的徒弟，通过演奏音乐来创造一个个奇异的世界。目前已知的世界包括海底、未来都市、宇宙空间，这些世界一开始都是空无一物或漆黑一片，随着玩家的不断努力，整个世界将逐渐变得热闹起来。玩家要根据屏幕上的动作提示来演奏音乐，而每个世界都有好几首乐曲，由玩家来随心所欲地决定世界的构成。

游戏中登场的音乐同样来头不小，据称正式版中将收录超过 25 位音乐家的作品，每首曲目都有两首独特的混音曲目。目前已知的曲目包括：

歌名	原唱
Levels	Avicii
Locked Out of Heaven	Bruno Mars
Some Nights	Fun
Settle Down	Kimbra
Night on Bald Mountain	Modest Mussorgsky
Bohemian Rhapsody	Queen

期待度：★★★★★

次世代形态的《舞蹈中心》！



捣蛋小子 原名：Sunset Overdrive

发行商：Microsoft
类型：动作
发售日：2014年内



跑酷对抗外星人！

在微软 E3 展前发布会上，无厘头风格的《捣蛋小子》以较高的顺位出场，不免有些让人惊异。不过考虑到本作的开发商 Insomniac 曾经参与制作过《抵抗》、《瑞奇与叮当》，想必大家就能理解这么安排的用意了，毕竟这是来自昔日竞争对手的投诚之作。虽然本作的重要性无法与上述两款游戏相提并论，但这种原创新作更能够发挥开发商的真正实力。

《捣蛋小子》和《抵抗》同属于外星人入侵的题材，不过本作风格更加恢谐幽默，画面也充满着卡通动感。由于外星人的入侵，城市中的大部分人都被感染为怪物，玩家作为幸存者之一和同伴们进行最后的抵抗。游戏强调跑酷风格，主角们不是飞檐走壁就是滑板跳伞，武器千奇百怪，例如装上特定汽水后使用的大范围攻击。

本作是一款强调在线的多人游戏，玩家将和自己的朋友们一起分配到一座城市。游戏也将活用云服务，当玩家不在线时由代理 AI 控制行动，让整个城市始终充满玩家的身影。另外借助云服务，设计者可以方便地发起活动、增加新武器。游戏距离发售还有较长时间，有待放出进一步的资料。

期待度：★★★★☆

猩红飞龙 原名：Crimson Dragon

发行商：Microsoft
类型：射击
发售日：2014年内

《猩红飞龙》原本是一款 Kinect 专用的 XBLA 游戏，正当大家快要将其遗忘之时，它竟然出现在本届 E3 微软的发布会上。游戏不仅变回了传统手柄操作，而且成为了 Xbox One 的独占游戏，令人惊奇。变回手柄操作之后，本作已由《铁甲飞龙》的精神续作升格为正统续作，吸引力成倍上升！

游戏的玩法和过去差不多，左摇杆控制飞龙的行动，右摇杆控制瞄准框。武器分为两种，一种是锁定弹，可自动跟踪敌人但威力小；另一种是激光炮，需手动瞄准，但威力巨大。此外也有翻滚的设定。游戏的画面感觉一般，不过仍比 X360 版画面有所提升。

除了 E3 上展出的经典玩法外，本作还将收录可以在版图中自由飞行的全新模式。在经典模式中飞龙的前进方向是固定的，玩家只能在一个平面内作出有限的移动，而自由飞行则是用来探索的。此外 Xbox One 版支持在线游戏，同时支持云端智能。当你的好友离线时，你将和由云端生成的 AI 一起并肩作战。如果你的好友中没有人玩这个游戏，那么系统将将你与陌生人配对。本作是否依然为下载游戏，目前尚未得知。

期待度：★★★★☆

精神续作升格为正统续作！



TITANFALL

泰坦的陨落与重生

当《泰坦天降》在微软E3发布会上作为压轴戏公开时，整个业界都为之屏息。这是文森特·赞培拉（Vincent Zampella）和杰森·维斯特（Jason West）的最新力作。在与动视暴雪的多年官司纠葛之后，这个由《COD 现代战争2》原班人马打造的巨作终于掀开了神秘的面纱。几年来，这些Infinity Ward 叛乱者与动视暴雪之间的战斗，与他们所创造的游戏一样激烈而充满戏剧性。

CHECK 1 被迫重生

《泰坦天降》的公布，标志着动视暴雪与原Infinity Ward团队之间争斗的结束。几年来，这场官司被看成动视暴雪CEO罗伯特·考提克（Robert Kotick）与赞培拉和维斯特之间的争斗。在这场争斗中，包含了商业间谍、暴力胁迫、诈骗等各种丑闻。

维斯特与赞培拉为动视暴雪开发的最后一款游戏，是在2009年11月10日发售的《COD现代战争2》。该作上市当天销量超过500万套，首日营收3.1亿美元，轻而易举地打破了所有电影、畅销书和唱片的首日销售记录。在新闻稿中，考提克称之为"史上最盛大的娱乐产品首发"。到了翌年一月份，《现代战争2》的总计销售额超过了10亿美元。



■《COD 现代战争2》的经典地位至今仍然难以被超越。

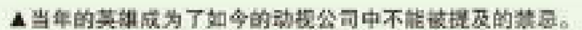
然而就在同年3月份，维斯特与赞培拉透露他们被传唤到动视暴雪的圣莫尼卡总部，在那里，他们被逐个叫到封闭的房间里，由一群保安监视着，还有一群律师和人力资源部的头头们与他们进行了激烈的争论。当天他们被告知不能返回自己的办公室，不能与老同事们说话——最重要的是，他们被告知原本应当支付的3600万美元奖金已经被取消。

"我完全无语了，"维斯特后来回忆起此事时说。"我本来以为那应该是所有人开着豪车回家的时刻，结果我们却只能啃玉米，而他们把所有钱都拿走了。"之后，维斯特回到家，把噩耗告诉了他的妻子，然后喝得酩酊大醉。那天晚上，赞培拉愁容满面地给儿子做思想工作，因为接下来他可能会在学校里听到许多关于父亲的负面传闻。

跟家人交代完毕之后，这两个创造了《现代战争》的男人准备投入战争。

同一周，维斯特与赞培拉起诉动视暴雪，要求赔偿奖金，并获得《COD》系列"的版权。第二个月，他们宣布成立Respawn工作室，并开始招兵买马。他们在圣弗南多谷租了一个便宜的办公室，开了一个几乎空无一物的网站，并从动视暴雪挖走了几十个人。这一切费用靠的都是EA提供的一大笔预付金。




▲当年的英雄成为了如今的动视公司中不能被提及的禁忌。


▲Respawn工作室的合影，这个团队汇聚着业界中最有才华的制作人员。

能够跟Respawn签约，是EA的一次重大胜利。但是动视暴雪显然不会让这个死对头好过。就在同一个月，动视暴雪对维斯特与赞培拉发起了反诉讼，他们声称这两人根本就不是外界想象的那么简单和无辜，他们是蓄谋已久，并抨击他们是"鼠目寸光的管理者"，做这一切完全是"出于贪婪与私欲"。动视暴雪首席执行官考提克说："他们的所作所为……如果是我那么做的话，肯定是要进监狱的。"

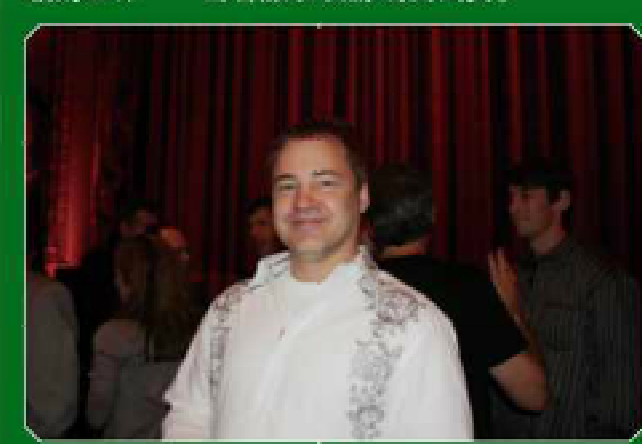
CHECK 2 西装与马尾辫

EA创始人崔普·霍金斯（Trip Hawkins）认为，游戏开发者与发行商之间的冲突是永恒不变的，"这就像西装与马尾辫之间的冲突一样"。霍金斯认为，"西装"只关心钱，而"马尾辫"不讨厌钱，但更关心的是游戏创意与艺术表达方式。这确实是业界的现实，但是有一个重要的问题：有时候"西装"与"马尾辫"之间并不是那么容易区分。

20多年来，游戏开发的专业性程度日益提高。很多大学推出了游戏相关的学士与硕士学位。南加州大学是全美游戏专业最顶尖的大学，在华盛顿还有一所专业的游戏设计大学——"DigiPen理工学院"，其毕业生将近1000人。而在1990年代初，维斯特与赞培拉刚入行的时候，游戏还是一个边缘行业，从业者大多是《龙与地下城》的狂热爱好者，他们几乎做不了别的任何行业。现年40岁的维斯特是个高智商宅男，他的外表就像《辛普森一家》里描绘的典型宅男一样，留着山羊胡和一小撮马尾辫。他从9岁开始学计算机编程，童年时的大部分时间都在玩电脑上的文字型RPG。他在德克萨斯州立大学读了两年之后中途辍学，后来他在北德州大学完成了学业，他的父亲就是那所学校的物理老师。不过对杰森·维斯特来说，最重要的是在那里有一群计算机科学专业的宅男们成立了一个电子游戏俱乐部。


▲无论何时，维斯特总是留着大胡子扎着马尾辫，一副宅气四溢的样子。

现年43岁的文森特·赞培拉则是更有商人思维，所以也把自己收拾得比维斯特干净，但他并不像真正的商人那样健谈，说起话来柔声细气，还有点口齿不清。他曾是佛罗里达州布劳德社区大学的一名教员，因为学校缩减编制，只能零零散散地做一些杂活。后来在一位电脑店朋友的帮助下，他在当地的一家游戏公司找到了一份入门级的工作——当客服以及游戏测试员。


▲赞培拉的着装和打扮要比好兄弟更得体一些。

赞培拉与维斯特的第一次相遇是在1997年。当时赞培拉已经成为美国世嘉分公司的一名制作人，而世嘉找到维斯特所在的达拉斯游戏公司做一款RPG，名为《Skies》。就这样赞培拉与维斯特就成为两家公司之间的接头人。合作关系很快变成了朋友关系，两年后，维斯特在俄克拉荷马州塔尔萨市的新公司2015工作室担任首席开发者，他说服赞培拉加入，让他担任首席制作人的职位。他们的第一款游戏就是鼎鼎大名的《荣誉勋章 联合突袭》。

《荣誉勋章》是由EA与梦工厂合作开发的游戏，斯皮尔伯格亲自导演，其主力版本是PS版。因为家用机游戏的销量远高于PC，所以2015工作室开发的PC版《荣誉勋章 联合突袭》本来只是被当作一个低投入的业余项目，这也是刚成立两年、从未做过大作的2015工作室能够拿到该项目的原因之一。2015工作室的创始人兼首席执行官汤姆·库德卡（Tom Kudirka）有个朋友在一家非常有名的工作室里就职，在其推荐之下才拿到了游戏制作权，签了协议之后，2015工作室从一些网络论坛里招了些业余游戏开发者，就这样开始制作他们的第一个大项目。

两年后，初出茅庐的2015将一个制作水准绝不比PS版原作差的游戏提交给了EA。在此之前，大多数PC游戏通过简单的箭头或者文字指引玩家如何进行游戏，而在2015的这款诺曼底登陆战题材FPS中，实现了游戏叙事方面的创新：让游戏说明从指挥官的口中说出来，这样让游戏显得更有电影感。前THQ公司副总裁兼南加州大学游戏编剧教授丹尼·比尔森（Danny Bilson）说，当时初见《联合突袭》时就被震撼到了。那时他是EA的制作人，负责整个《荣誉勋章》系列"。他说："那是我见过的最具代入感的游戏之一。"2002年1月《联合突袭》发售后，10个月内销量突破了100万套，成为最成功的PC游戏之一，甚至在10年之后仍有一群忠实拥趸。

《联合突袭》成功之后，赞培拉立即开始筹划拥兵自立，并很快招致2015创始人库德卡和另外两名高层的起诉。这场官司与十年之后的事件惊人的相似。2015方面声称赞培拉通过中间人与EA秘密商谈，每周都在德州和墨西哥交界处的一个地方秘密会面，由此



▲如今被当成半个《COD》对手品牌打造的《荣誉勋章》某种程度上却算得上是和《COD》有着血缘关系。

制定了脱离 2015 成立独立工作室的计划，这家工作室就是 Infinity Ward。薪资与职位头衔都已经计划好，办公室的租赁细节也谈好了，创业的时间表都定了下来。

赞培拉与维斯特表示，这起事件的背后没有任何阴谋，但接下来发生的事是铁一般的事实。就在《联合突袭》发售数日前，维斯特的团队发动了叛乱。每天库德卡来到办公室时都会发现几张从门缝底下塞进来的辞职信。到一月底，库德卡的 27 名开发者已经有 20 人提交了辞呈。库德卡说："大家都不知道杰森与文森特曾对我做过和动视一样的事，我曾是个强硬的老板，但那些家伙彻底把我打败了。"



▲有谁能想象得到如今的动视主力工作室却是由EA一手策划得造。

CHECK 3 狡猾的恶魔

对于这起事件的原委，维斯特与赞培拉至今拒绝对外透露，赞培拉有些尴尬地对记者笑道："这种事很正常。"然后他把话题转到 Infinity Ward 与 2015 相比田园牧歌般的工作环境，他表示这是所有人共同做出的决定，"我们只想做出牛逼的游戏，一切都是为了这个。"之后 Respawn 的律师罗伯特·施瓦兹（Robert Schwartz）拒绝承认维斯特与赞培拉组织了 2015 的集体辞职。



▲大腹便便的罗伯特·考提克是一个彻头彻尾的商人，游戏不过是他所专营的产业。

但是资助维斯特和赞培拉成立 Infinity Ward 的 EA 最终没有成为他们的伙伴，由于 EA 提供的预付款没有到位，Infinity Ward 毅然投奔 EA 的死对头动视。动视用 150 万美元现金入股，获得了 Infinity Ward 三成的股份。IW 与 2015 之间的官司悄然化解。根据合同，动视可以在一年后用 350 万美元买下 IW 剩余的 7 成股份。

1990 年罗伯特·考提克将濒临破产的动视买下来时年仅 27 岁，与创办 IW 时的杰森·维斯特同龄。在此之前，考提克已经办了两家软件公司，他充满野心，也有很广的人脉。他不是玩家，但他相信游戏产业有极大的投资潜力。通过他的恩师（赌王史蒂夫·韦恩）以及另外两名投资伙伴的帮助，考提克用 44 万美元收购了动视 3 成的股份，成为了公司的 CEO。

动视公司由雅达利的 4 名员工创办于 1979 年，联合创始人大卫·克雷恩（David Crane）说："我们只想获得应有的认可，就像小说的作者一样。当我们被告知自己的重要性还不如生产卡带的流水线工人，我们都愤怒地辞职了。"动视成立之后，将其开发者们视为演艺圈里的明星一样，根据游戏销售利润支付奖金。动视成立初期也辉煌过，同类的游戏软件公司纷纷成立，形成了最初的第三方游戏软件商。这些后来者大多采取相似的商业模式，包括 1982 年由苹果公司市场经理崔普·霍金斯创办的 EA。霍金斯将那些游戏开发者称为"软件艺术家"，这就是 EA 的全称"电子艺术"的来由。

1980 年代末，动视面临着四面楚歌的境地，一边是游戏销量下跌，发行的游戏数量也在减少，另一方面是面临着 350 万美元的侵权赔偿。为了



▲可惜名字里有着"电子艺术"这四个字的EA最后却落得了罐头厂和全美最差游戏公司的恶名，足以说明梦想与现实的距离。

自救，动视曾将自己更名为 Mediagenic，转行开发商务软件。到 1990 年，动视濒临破产。考提克接手动视之后，用十年的时间实现了奇迹般的逆转。他恢复了动视的名字，几乎裁掉了所有人，并且将公司从硅谷搬到了洛杉矶，在那里不用再和 EA 抢人才。他从消费品行业里招聘经理，他让游戏制作人不仅负责游戏的质量，更担负起游戏销量的责任。这种方法确实奏效了，动视的股票价格飙升，超过了 EA。《福布斯》制作了一期围绕他的封面故事，称他为"动视的不靠谱英雄"。而对于玩家来说，考提克是纯粹的恶魔。

维斯特也曾表示，动视的商业原则就是将有利可图的游戏系列量产化，续作做到死为止，榨干了所有品牌价值，续作利润消失殆尽的时候就无情的踢开。为了不让自己辛苦创造的《COD》品牌被丢弃，维斯特只能想方设法地创新。所以他决定放开二战的束缚，用现代的武器和战术带给玩家全新体验。而在当时"动视只想让我们制作又一个二战游戏"，维斯特说着提高了音量，"所以说没有我们的创意推动，就没有他们现在的几十亿美元"。

但是最后考提克毕竟认可了现代战争的创意方向，并且同意投入巨资进行宣传。2007 年《COD4 现代战争》发售后获得了前所未有的成功，9 个月的时间销量突破了 1000 万套。这是动视有史以来第一款千万级游戏。而对于维斯特和赞培拉来说，这突如其来的成功纯属偶然，他们与动视签的合同本来再过几个月就到期了。在《现代战争》之后，动视当然是不可能放他们走，他们无比迫切地需要续作。当时考提克正在跟暴雪谈合并，动视的另一个主要收入来源“《吉他英雄》系列”已经出现了一些要衰退的苗头。这下维斯特与赞培拉有了足够强势的筹码，他们跟动视谈好了极为可观的奖金条件，这有可能使他们成为业界薪酬最高的游戏开发者。同时他们也获得了自己一直以来最想要的东西：创作掌控权。




■Infinity Ward当年的辉煌给予了维斯特与赞培拉更大的欲望和野心。




▲曾经打造出优秀作品《变形金刚 塞伯坦陨落》的High Moon如今却已经被动视逼到生死关头，随着新作《死侍》发售并只获得中等评价，这家工作室的未来岌岌可危。



■动视推出了不少优秀的游戏作品，却永远也无法改变考提克在玩家眼中的负面形象。

考提克向赞培拉和维斯特授予了《现代战争》全系列的最终决定权，包括有权拒绝开发任何续作。这在动视的历史上前所未有，在整个行业的历史上也很罕见。作为协议的一部分，维斯特与赞培拉几乎可以实现完全自治。其他工作室必须在游戏预定发售日的几个月前将做好的游戏成品交给上司进行质量审核认定，而 IW 只需内部通过即可。这意味着在游戏正式对外展示之前，动视的最高管理层也玩不到《现代战争 2》。

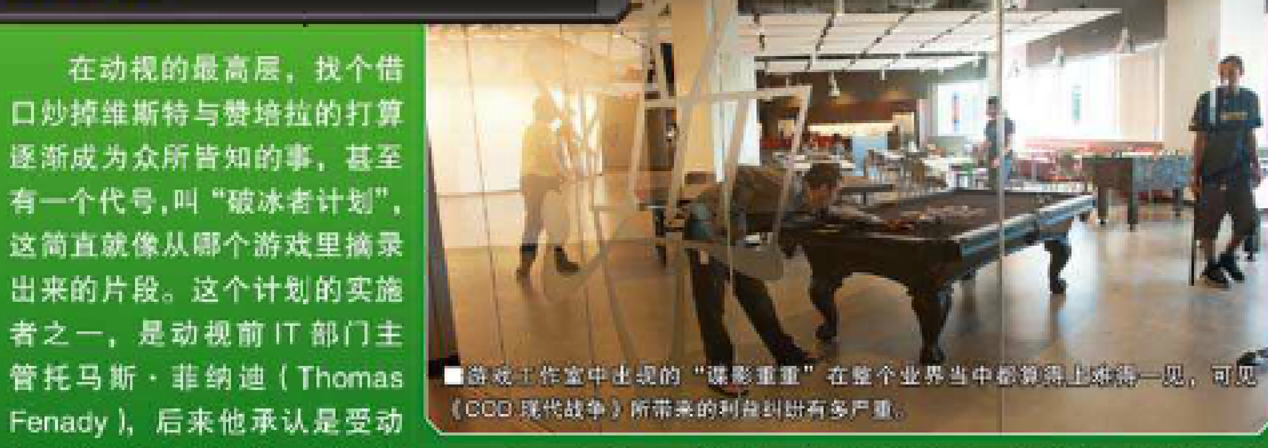
但是赞培拉和维斯特最后还是玩不过如狐狸般狡猾的考提克，他在合同中埋了一个陷阱：如果维斯特与赞培拉被开除，《COD》的相关权利将全部返还给动视。维斯特与赞培拉是在没有经纪人的情况下签的合同，所以他们最初并未发现合同中最后一个条款所暗藏的玄机。维斯特说：“这不像好莱坞，你只要读一读《综艺》杂志，看看别人是怎么做的就知道了。我让文森特代表我，而我代表文森特。我们当时就是这么做的。”

CHECK 4 破冰者计划

考提克经常说自己都是老实谈判，从不坑人。但对于维斯特和赞培拉一事却讳莫如深。就在合同签完几个月后，动视就试图炒掉这两人。法院文件显示，当时有两名管理人员负责监视维斯特和赞培拉，在其 2009 年 1 月的一封电子邮件中，其中一人警告说将他们炒掉的风险很大：“如果我们把他们踢出局，将会演变为极大的负面公关危机，难道没有人知道这一点吗？”



在动视的最高层，找个借口炒掉维斯特与赞培拉的打算逐渐成为众所皆知的事，甚至有一个代号，叫“破冰者计划”，这简直就像从哪个游戏里摘录出来的片段。这个计划的实施者之一，是动视前 IT 部门主管托马斯・菲纳迪（Thomas Fenady），后来他承认是受动视前首席法务官乔治・罗斯（George Rose）的教唆，要求“挖出杰森与文森特的龌龊行径”。菲纳迪举证罗斯曾指示他黑入维斯特和赞培拉的电脑、手机和电子邮件账户。罗斯对他说：“我很烦跟这帮人打交道，他们太自大，很难跟他们共事。我们只想摆脱他们。”（罗斯拒绝承认曾让菲纳迪揭两人的隐私，但承认让他监控电子邮件）。菲纳迪表示他曾问过这样秘密调查如果惹出一些麻烦怎么办，他记得当时被告知：“这是来自考提克的直接指示……无需担心惹麻烦。”据菲纳迪透露，当时他们曾经讨论过一些方案，比如制造一次虚假的火警演练，或者进行一次大楼整体消毒，这样才能给动视的调查员足够的时间潜入 Infinity Ward 的办公室，把他们的电子邮件拷走。最后他们招聘了一个私立网络安全公司，把电子邮件给黑了。


■游戏工作室中出现的“谍影重重”在整个业界当中都算得上难得一见，可见《COD 现代战争》所带来的利益纠纷有多严重。

与此同时，考提克的得力助手们开始寻找能替代维斯特和赞培拉的人员。2009年底的一份PPT幻灯片显示了维斯特与赞培拉的收入对比，他们在2008年的收入各为1630万美元。相比之下，计划用于替换他们的史蒂夫·皮尔斯（Steve Pearce）和史蒂夫·阿克瑞奇（Steve Ackrich）薪水连他们的零头都不到。与此同时，动视向Infinity Ward的主要员工们奖励了股票，想要将他们继续留在公司。

维斯特和赞培拉也看出了动视的阴谋，并曾尝试阻止过，但是没有成功，然后他们就时不时地给动视制造大大小小的麻烦。据动视的一位高级行政人员透露，他们两人经常在各种会议上大吵大闹，侮辱经理们，表现得“就像个泼妇一样”。维斯特经常说，他之所以跟各种高层们闹翻，是因为他知道“自己再也回不到过去那快乐的位置”。据内部人士透露，在一次激烈的交锋中，维斯特与赞培拉曾威胁说不会做《现代战争2》的E3 DEMO，在一次电视电话会议时，他们直接挂掉了动视副主席麦克·格里菲斯（Mike Griffith）的电话。有人将他们的反叛行为告诉考提克后，考提克在发给给格里菲斯的电子邮件中说：“把他们的锁换了，把他们锁到大楼外。”





▲维斯特与赞培拉跟自己雇佣者之间的对立似乎总少不了EA的从中介入。

在《现代战争2》发售的几个月前，维斯特与赞培拉开始尝试与动视方面重新修订他们的合同。他们感觉到动视正在瓦解他们的工作室，所以他们提出让Infinity Ward独立，成为一家独立公司，而动视扮演其发行商的角色。这样他们就不再是考提克的员工，而《COD》将会是属于IW的游戏。他们还聘请了一位经纪人——好莱坞顶尖经纪公司CAA的塞姆斯·布莱克利（Seamus Blackley，Xbox创造者之一），他们威胁说如果不满足他们的条件，就会利用之前合同中关于其有“创作掌控权”的协定，阻止今后任何《现代战争》游戏的开发。

但考提克拒绝与他们谈判，甚至懒得见布莱克利。考提克说：“维斯特与赞培拉是有才的人，这次争端不针对他们，而是他们的所做所为。如果我们容忍了他们的行为，将会对我们的公司文化产生极其恶劣的影响。”同年8月，布莱克利安排了一架私人飞机，带着维斯特和赞培拉前往硅谷，在EA首席执行官约翰·里奇蒂耶罗（John Riccitiello）的家里进行了一次秘密会面。

2010年2月，动视聘请了一家法律机构开始正式对维斯特和赞培拉展开调查，目的是确认其存在“不当行为”，动视的代表律师对维斯特、赞培拉及其下属们展开了一系列的非正式访谈。据涉及此案的其他IW员工透露，他们被警告不得与外界的任何人讨论调查的事，也不能为自己请律师。那段时间大批的大块头保安成为IW工作室里的一道固定风景线，公司里的氛围极其紧张，用当事人的话说，简直是进入了“集权国家”。



CHECK 5 分道扬镳

在《现代战争2》中，名为“No Russian”的机场关卡无疑是游戏历史上最具争议性的关卡之一。当你跟在恐怖份子身后，看着惊慌失措的无辜平民们，你可以选择不开枪，但是大部分玩家都会加入到屠杀平民的狂欢之中。不管你怎么做，这个关卡的最后是一个戏剧性的转折——当你想要跳上撤退的面包车，你的同志把你抛出车外，一枪爆掉了你的脑袋。到你死的那一刻，才明白到恐怖分子们一直都知道你是个美国人，你被利用了。

这一关表现了维斯特和赞培拉的个人艺术诉求，讽刺的是这种双重间谍的故事、以及深入的谍战行为，恰恰是对他们在游戏圈内行为的真实写照。考提克曾如此描述他们两人——“这些家伙是精明的商人和企业家”，简而言之就像考提克本人一样。“他们会和最大的公司谈生意，聘请最好的律师”。



▲“No Russian”恐怕是近年来电子游戏领域最具争议性的游戏内容，也将游戏领域再次卷入到了禁枪和暴力表现是否恰当的长久争论当中。

在庭审的几个月前，维斯特和赞培拉将赔偿金的要求从3600万美元大幅提高到10亿美元，其中计入了未来可能的收入。对此动视方面当然全力抗诉。2012年5月9日，在一份证监会材料中，动视透露其已经预留了一笔现金，以备如果败诉可能招致的巨额赔偿金。第二天，动视宣布其聘请了华盛顿的一位顶尖律师贝司·威金森（Beth Wikinson），她以前是一名陆军上尉，曾经作为政府的代表律师起诉俄克拉荷马城大爆炸案主犯蒂莫西麦克维并胜诉。威金森首先提出将庭审时间押后，然后加紧搜集对动视有利的证据，但她的要求遭到拒绝。

几天后这起案子发生了戏剧性的扭转，动视答应向那些IW的元老们支付4200万美元的应得奖金，并表示已经与EA方面达成共识，将会以数千万美元为代价，与维斯特和赞培拉达成庭外和解。维斯特与赞培拉同意了动视提出的条件，因为他们已经没有时间继续和动视耗下去，需要将全部精力放在新作上。

EA在声明中说，这次庭外和解是维斯特和赞培拉应得的，并且承认了游戏创作者们的辛苦工作应该获得充分的报酬。6月初的一天，当维斯特走出法庭时，他给围上来的记者们抛出了一个闪亮的笑容，他半开玩笑的说，自己手底下那些快要饿死的艺术家们，终于在对抗邪恶公司的战斗中获得了一些胜利。签署协议之后，动视不再回应关于Respawn官司战的一切疑问。一位知情人士透露，协议中的某些条款是其拒绝置评的原因之一。

但是对于Respawn来说，这并不是一场彻底的胜利。据知情人士透露，在官司战期间披露的维斯特在动视时的过激行为激怒了赞培拉，"文森特认为杰森的行为对公司造成了伤害。"在Respawn的团队忙着完成《泰坦天降》之时，维斯特很少到办公室。2013年3月维斯特正式宣布与他的长期伙伴分道扬镳，他已经把家搬到了北卡罗来纳州。从此赞培拉完全掌控了Respawn。今年4月，赞培拉接受媒体采访时，拒绝透露与昔日好兄弟分家的原因，他只说了一句："要和一个人共事15年真的很难。"


■《泰坦天降》如今成为了赞培拉一个人的作品。



最终，在这场官司战中主动求和的动视似乎并没有什么损失，《COD》系列"的销量还是节节高升，没有维斯特和赞培拉，还有IW的那些元老，《COD》照样备受追捧，每款游戏销售额都超过10亿美元。自从动视将两人炒掉至今，其股价已经上升了30%。而考提克去年的年薪高达6490万美元，是全美年薪第二高的CEO。

CHECK 6 泰坦降临

在如今的Respawn办公室里，3年前的官司成为一个禁忌的话题。Respawn的一位美工乔尔·艾姆斯理（Joel Emslie）说："我们的理念是创造全新的开始。"



■乔尔·艾姆斯理

但是要让人们关心他们的新作，就不得不从过去说起，因为要首先让大家知道他们是曾经Infinity Ward的核心，他们曾经创造了"《COD》系列"。现在，这个65人的团队正在创造一个纯网络的多人射击游戏，他们的目标是超越《COD》。至少在今年E3展的关注度方面，《泰坦天降》已经达成了他们的目标。

《泰坦天降》是从2011年开始进入预开发阶段，当时还没有定游戏名，计划的对应平台是本世代主机。在他们推敲这第一个项目的方向时，首先要选定一个合适的技术，他们做出了一个令人意外的选择：Valve的source引擎。

"我们很早就对source感兴趣，因为我们的设计师对它非常熟悉，"从《COD2》开始加入IW的软件工程师理查德·贝克（richard baker）说。Respawn追求的是稳定的60帧画面，这正是source引擎的长处。而其他大多数引擎难以在本世代主机上做出60帧画面。"最关键的是我们想要一款能适合PS3的引擎，因为这是风险最大的平台。当《入口2》出来后，看起来是一个相当不错的PS3游戏，就在那时我们决定了就用source引擎。但是不久后我们就决定不支持PS3。

在"《现代战争》系列"的巨大成功之后，Respawn知道必须要有巨大的进化才能继续吸引玩家。随着野心越来越大，本世代主机的机能明显感觉不够用了。《泰坦天降》的基本游戏机制和结构确定下来之后，他们很担心X360这么一台已经六七岁的主机能否跑得动。为了首先把游戏做好，将想要实现的功能实现，Respawn决定暂时不管X360的性能限制，目前他们主要开发的是Xbox One和PC版，虽然X360版也公布了，但是该版本是由外部团队负责。更奇怪的是，EA与Respawn都拒谈X360版。

据本作制作人德鲁·麦考伊（Drew McCoy）透露，纯多人模式的前提并不是一开始就确定的。Respawn深知自己的团队规模有限，时间也不多，要创造一个传统的FPS游戏并不是很容易。如今FPS大作的单人战役部分和多人模式部分都是由不同的团队开发的，两方面都需要有巨大的资源。麦考伊说："对于我们这种只有65人的工作室，开发时间是非常宝贵的资源。我们经常会说'如果不用操心另一半就好了'。但是我们又不想忽略另一半，因为我们很擅长做那种碉堡的时刻还有任务与事件，那是人们在第二天的工作中还会去讨论的东西，而且在剧情方面也希望大家能够讨论几个月甚至几年。"


▲Respawn在今年E3大放异彩，全体员工最后在会场的南馆大堂合影留念。



对多种游戏概念进行研究之后，Respawn 最终锁定了一个能够让他们的世界与游戏性更加独特的主题，他们确定了三大主要目标：机动性、生存性以及多人机制和电影式叙事方式的结合。据艾姆斯理所说，Respawn 决定为游戏角色们加上“第二层皮肤”。首先是从普通人类尺寸的西装开始，然后设计师们把这种“西装做得越来越大”，接着就有人提出“如果能够躲在大楼后面作为掩体不是很酷吗？”艾姆斯理找了一个塑料模型，将小人放在里面，他对设计师们说：“让我们试试这个吧。”于是操纵大型机器人的概念就这样浮出水面了。

◀《COD 现代战争2》那精彩而动人心魄的大场面将被继承到《泰坦天降》当中。

CHECK 7

云端体验

在《泰坦天降》的游戏世界观中，玩家置身于一个因革命战争而满目疮痍的星球，在普通 FPS 游戏方式之余，还可以驾驶大型机器人，在更大的战场上行动。每个任务中充满了 AI 控制的炮灰们，Respawn 称他们为“爆米花敌人”，因为他们的作用就是不断制造爆炸。麦考伊说：“玩家喜欢不断杀戮，他们不喜欢不断被杀。”

玩家可以跳向空中，通过喷气包悬浮，在高楼间飞檐走壁，同时泰坦机器人在地面上作战。整个游戏的氛围是狂热而火爆的，就连进入泰坦体内驾驶舱的处理方式都避开了传统枯燥的方式——这种钢铁巨兽直接伸手将你抓入它的“胸膛”之中。还有一些超酷的作战方式可以实现，比如玩家从高楼上跳下，在泰坦周围盘旋，泰坦挥手拍去而扑空……

Respawn 希望本作多人模式的同时在线人数能够尽可能多一些，目前具体人数还未确定，在 E3 展期间展出的试玩版只有 7 对 7，而在内部测试中的已经实现数十人对数十人。由于要考虑到战场上还有多少泰坦、AI 的数量等各种因素，所以目前在这方面几乎是每个星期都在调整和变动，一直都是在测试之中。

Respawn 将多人模式与传统的单人战役模式特点相结合，根据召集玩家测试的结果，反响非常积极。麦考伊说：“他们玩了多人游戏有 45 分钟，都没有意识到自己在玩的是多人游戏。他们看到那么多疯狂火爆的场面在周围爆发，没想到是我们办公室里的人在和他们对战呢。”

这一点也有赖于本作引入的云技术，据赞培拉介绍，本作设置了专门的云服务器，将会有更稳定的网络体验。多人游戏时所有的 AI 处理任务、与单人战役体验相关的运算任务，都被转移到云端进行处理，分担了服务器的压力，所以能够有稳定而高品质的网络体验。云技术可以说是 Xbox One 的重要卖点，而在《泰坦天降》这么一款初期的游戏中，就已经开始将云技术应用于这样的细节，未来云技术在 Xbox One 上的发展真是不可限量。

赞培拉所说的“单人战役体验相关的运算任务”包括很多方面，通常在 FPS 的单人战役模式中，会有许多火爆的事件场面（大楼倒塌、山崩地裂之类），而在多人模式中要考虑服务器承受能力，所以不存在这些场面。而本作将这些事件的运算交给了云服务器，再将数据同时推向各玩家的主机。贝克说：“知道有这些服务器可用，我们就可以专注于其他事情。”

由于是一款纯多人游戏，而且必须依赖云技术的支持，所以《泰坦天降》是一款必须连线才能玩的游戏，这也服务于 Xbox One 的主机设计精神。虽然微软迫于压力已经取消了 Xbox One 的 24 小时强制连线规定，但《泰坦天降》仍然是必须连线。这可能会对游戏的销量有一定的影响，要知道《COD》的玩家中，大约有一半是从来不玩多人模式的——尽管多人模式的重要性早已超过单人模式。Respawn 本来希望 Xbox One 的强制连线规定能够让所有玩家都开始习惯在线游戏，这大概也是《泰坦天降》选择 Xbox 系主机独占的原因之一。在所有主机都 24 小时在线的前提下，就算是那些从来不玩《COD》多人模式的玩家，也可以把《泰坦天降》当做单人游戏来玩，毕竟他也有《COD》单人模式般的火爆游戏流程。但是微软联网政策的改变，可能会对《泰坦天降》这种纯多人游戏造成一定的负面影响。

无论如何，Respawn 的团队非常满意目前的公众反应。一个只有 65 人的团队，能创造出这样一个次世代的庞然大物，不得不令人感叹 Respawn 的强大实力。要知道本世代的 3A 大作团队规模已经普遍达到两三百人以上。Respawn 暂时没有进行大幅扩张的打算，毕竟他们的第一款游戏还没有上市，而且艾姆斯理表示，目前的团队规模让他们更有效率，沟通起来方便得多，马上就能发现问题的根源。

至于已经在北卡罗来纳享受天伦之乐的维斯特，他已经厌倦了游戏产业。“在这个行业实在太累，环境太差。如果我们都无法得到合理的对待，那些后来者能有什么机会？他们如何才能保护自己不被强势金主们欺负？”



■巨型机器人“泰坦”的出现让整个战场的局面为之一变

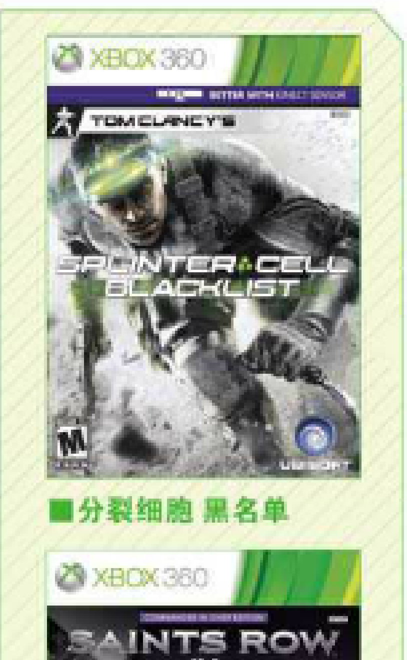


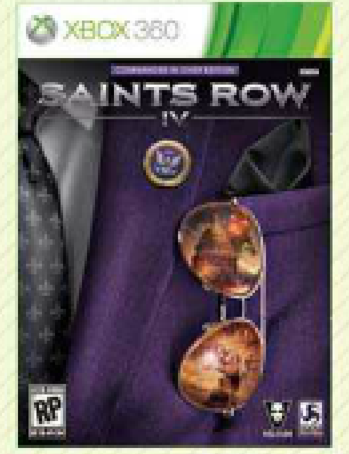
■云计算能够让《泰坦天降》的战场变得如同真实战场般地热闹。



■《泰坦天降》能否击败《COD》成为新一代FPS对战王者？我们拭目以待。




■分裂细胞 黑名单


■黑道圣徒Ⅳ


■横行霸道Ⅴ


■失落的星球 3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 7 月					
4 日	地球防卫军 4	地球防卫军 4	D3 Publisher	动作射击	日版
2013 年 8 月					
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ	Saints Row Ⅳ	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20 日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27 日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作射击	美版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版

文 绝地战警 编 稀饭 美编 心の永恒



"《战地》系列"凭借其真实的战争体验与团队合作精神的完美融合在主机玩家和军迷心目中有着极高的地位。系列最新作《战地4》是第四部正统续作，本作刚刚公布完一段多人对战的视频，让我们看看这次 DICE 又为我们带来了哪些新进化？

战地4	EA	主视角射击
X360 Battlefield 4		美版
2013年10月23日	单机1人/多人1-24	60美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

配件系统新进化

《战地 4》的职业仍旧是 4 个：突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵。

在本作中，每个职业可以在所有可选配件（Gadget）里任选两个装备，相较于《战地 3》只能携带一种算是有了很大进步。例如在《战地 3》中突击兵要么选择携带榴弹发射器，要么选择携带医疗包，二者不可兼得，而到了《战地 4》中，则可以同时携带这两种配件。由于《战地 4》采用计量血条，携带医疗包可以加快回血速度，而榴弹发射器则是攻坚利器，这样的设计可以使得玩家打法更加多样化，从而使战局更加多变，战斗更刺激。

更从这个机制中收益更多的还有工程兵，前作中因为配件只能带一个，遇到坦克带了防空飞弹，遇上飞机带了 RPG 的惨剧时有发生，而在本作中却可以全面兼顾，变成对抗载具的克星。

除了前作中存在的配件，本作还增添了一些新的配件，例如突击兵多了一种叫做急救贴（First Aid Pack）的配件，顾名思义，这是能够使用在队友身上的配件，其作用和医疗包（Medic Bag）一样，都是能够加快血条恢复速度，有了急救贴，突击兵就可以在通过急救包保护自己的同时维系着队友的生命线，让整个队伍的前线变得更坚挺。而支援兵也获得了功能类似的弹药贴，能够补充队友的枪械弹药，将自身的支援者定位变得更为明确。

与此同时，部分职业对应的配件也有了调整，例如原本支援兵才能够携带的 C4 高爆炸药在本作中换成了只能由侦察兵装备，于是两者的职能也发生了些许变化，深入敌后爆破的重任交到了侦察兵手中，不过相信凭着能够装备两个配件这个新设定，侦察兵能够靠着其他配件的帮助更好地担当起这个重任来。





枪械普及化

本作中职业专属枪支的概念被弱化了，每个职业都可以选择 4 种枪械中的一种作为主武器，分别是：PDW（个人防卫武器）、Carbine（卡宾枪）、DMR（神射手步枪）和 Shotgun（霰弹枪）。前作中因为枪械选用上的限制，部分职业会遇到被武器压制的情况，例如工程兵拿着卡宾枪被几百米外的侦察兵用狙击枪打得屁滚尿流，而这种情况在本作中将会得到改善，玩家可以根据自己的战术和对职业能力的运用来选择最适合的枪械。

继承了《战地 3》的设定，本作中每把武器都可以自行定制，一共分为 5 个部分，分别是瞄准镜，枪管，附件，下枪管和迷彩，除了最后一项，前四项选择都会影响枪械本身的性能，配合上之前介绍的职业主武器共通化设定，玩家可以打造出一套专属于自己的作战套装。

载具新进化

载具是"《战地》系列"多人模式的核心，没有载具的《战地》就不叫《战地》。让我们来看看本作中，DICE又对这个核心元素做出了什么改动。

首先，这次战地海陆空载具都具备了完整的攻击能力，玩家能够自定义这三种载具的各个项目，包括了武器和升级内容，不会再出现像前几作那样开着个小皮艇成为对方战机和坦克的目标却没有任何可以还手的装备的情况。

然后，本作加入了不少新载具，让玩家们能够在战场上体验到更多拥有不同性能和外观的军备，例如99G主战坦克，重达60吨，火力和装甲比美军现役使用的M1A2"艾布拉姆斯"主战坦克还要强大！还有Z-10武装直升机，机动性能极强，战斗力能与AH-64"阿帕奇"媲美的新一代武直。





最后，让我们来详细介绍一下本作的载具自定义系统，每个载具都分为主武器、副武器、防御装备栏、光学瞄具、升级、迷彩、二号位升级和二号位光学瞄具这八个自定义选项，但船只少一点，只有五个。每一个位置都有多种内容可选，玩家可以按照自己的战斗习惯和战场的地形来选择不同的内容，装配出性能不一样的载具。

在《战地3》的基础上，DICE于本作中又进一步完善了载具定制系统，。其中一个最重要的改动就是玩家能够完全根据自己的意向来配置武装。

举个例子，在《战地3》中，玩家可以为坦克装上探测仪和反应式装甲，但是反应式装甲只能由驾驶员装备，探测仪只能由二号位(枪手位)装备，如果两个人换个位置，那么反应式装甲就会失效，而探测仪却还在，换句话说，坦克的配置取决于你的座位而不是你的设定。

而在《战地4》中这将成为历史。本作中二号位有着自己专属的升级配置，而探测仪就在这里面，不会占据驾驶员的升级配置。

小队与指挥官系统



《战地4》仍然是走系列的多人大混战战场风格，为了指挥顺畅，游戏会将玩家分为若干个小队，以方便指挥。但是不同于《战地3》的每队4人编制，这次《战地4》变为每队5人，并设有一名小队队长以下达指令，队员若遵从指令则会获得经验加成。但如果按照5人一队来编制队伍，似乎无论如何都会出现落单的玩家。对此一个合理的解释大概就是落单的玩家其实是作为指挥官存在(这么说如果同队分6个小队就会有两个指挥官？)。另一个可能就是朝《战地2》的方向发展，增加一个特种兵职业(毕竟如今小队有5人，很可能增加一个职业)，在《战地2》中特种兵的潜入、侦查、破坏能够对战局起到关键性作用，而且这种单兵作战兵种也不需要太多编制，所以加入特种兵职业也是有可能的。

当然，本作中最引人注目的还是指挥官系统的回归。指挥官系统最早出现在《战地2》中，玩家可以申请担任指挥官。指挥官的好处非常多，除了能够共享各小队之间的作战信息之外，还能够为战场提供无人机扫描、火炮覆盖、空投补给和载具以及利用卫星地图发现敌人精确位置等功能。一个好的指挥官能够充分利用这些技能为部队的前进达成事半功倍的效果！而到了《战地4》中，指挥官系统更是大幅度进化，除了上述功能的保留，还增加了AC-130巡航、发射战斧巡航飞弹、机动重生点、步兵探测和发动EMP无人机等功能。



本作的指挥官系统除了传统的操作方式，还有对应Smart Glass的操作方式。通过SG，玩家可以一边玩游戏一边用智能手机或者平板电脑显示游戏辅助信息，比如地图、人口数量等；而当玩家成为指挥官时SG发挥的功能就更加强大。以前的指挥官必须打开游戏菜单中断战斗利用光标进行指挥，但是现在玩家不需要切换游戏画面就可以实现呼叫空袭等功能，既迅速又方便，杀敌指挥两不误。想想如果你正遭受敌人围攻，急需空中火力支援，而你又无法切换菜单中断战斗，这时候SG的功能就体现出来了，轻轻一点几秒钟即可化解危机。而另外一个利用SG的方式就是你不在主机旁边，而是在飞机场、地铁的候车厅之类的地方，你依然可以拿起你的智能设备，仅仅在游戏中扮演指挥官的角色，而不是开机玩。你只需要帮你的队友报出敌人方位，及时发动空袭和对自己队友进行补给就可以帮助他们打赢一场战斗，这是一个多么令人振奋的游戏方式！你不必为等候晚点的飞机火车而发愁了！没事就出来指挥两把战局，多么有成就感！

LIGHTNING RETURNS™ FINAL FANTASY XIII

闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	Square Enix	角色扮演
LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY X Ⅲ		日版
2013年11月21日	1人	7770日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

X360

"《最终幻想 X Ⅲ》系列"的第三部《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》即将在今年的 11 月 21 日与玩家们见面，作为系列完结篇的本作能否在延续前作优良系统的基础上作出更多创新是大家最为关心的事。前不久 SE 曾在日媒游戏杂志上透露本作的开发进度已完成 70%，本届 E3 上也为媒体提供了长达十余分钟的试玩，下面我们就将近期公开的情报呈现给读者们，和闪电姐姐一同做好准备来迎接世界末日前的最后十三天吧！

文 八重樱　美编 NINA







剧情梗概

本作的舞台"诺斯・帕托思"正是前作中被混沌侵蚀了的"大脉冲"500 年后的模样，因为受到混沌的影响，住民们不会再衰老死去，但也没有新的生命诞生，这个世界仿佛是被时间遗忘了一般孤独地走到了灭亡的尽头。在距离世界毁灭还剩 13 天的时候，爱托罗女神的骑士闪电以解放者的身分出现在这个世界中，不是为了挽救世界免受灭亡之灾，而是为了拯救人们的灵魂。但在这个世界中存在着一支反对布尼贝尔泽大神的宗教，他们对外宣称解放者会在最后末日出现，并企图消灭世界，不过却会有一位英雄来打倒邪恶的解放者。为此，他们不惜实施杀人事件也要引出闪电。但是闪电所要面对敌人并非只是邪教组织，连曾经的战友也似乎也成为了持刀相向的对头。闪电要在仅存的 13 天内完成神所赋予的使命，这其中的难度可想而知。

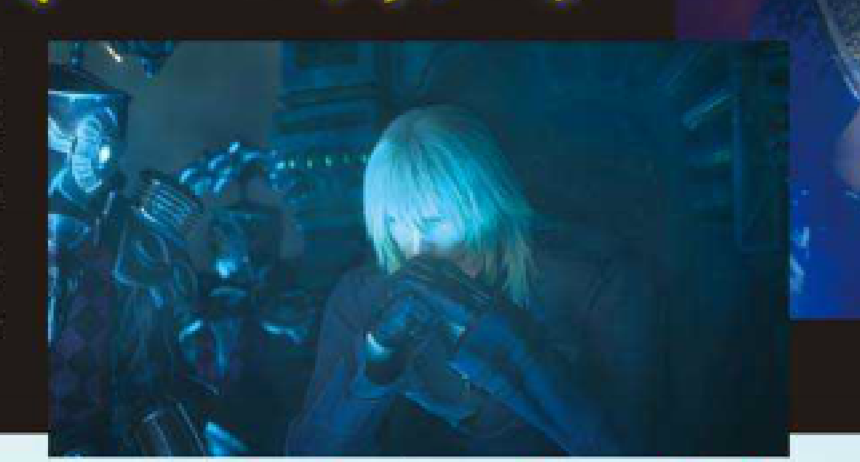
冰雪现身！阳光男变颓废叔？

在《LRFF X Ⅲ》的世界中，前两作的角色都会以不同的形式登场，像是霍普会成为闪电的同伴，与闪电保持即时通话协助她行动，香草和芳云也会以其他形式出现在剧中。但这些都不如冰雪变成颓废大叔要来得震撼。因为没能守护住心爱少女塞拉，深深的负罪感彻底改变了冰雪的性情，现在在他的身上已经看不到任何的希望了。在宣传画中可以看到冰雪拿着一把冰结状的巨大斧子，这是他从妖怪那里夺来又施加上了冰魔法的产物，也象征着他冰冷死去的内心。闪电能否帮助冰雪走出阴霾，拯救他的灵魂呢？



惟一的真·结局

因为本作是“闪电传说”三部曲的最终章，所以只会存在惟一一个圆满的结局，不会像《FF XⅢ -2》那样拥有多个好坏结局，而且也不会有更多的DLC下载章节，全部故事会在游戏光盘中一次性讲完，这对玩家们来说倒的确是个好消息。不过不排除官方会推出一些DLC服装或是战斗道具的可能……



丰富多彩的战斗装



《LRFF XⅢ》中闪电的服装并不仅仅是装饰品，而是直接关乎到了她可使用的能力与魔法。玩家可以为闪电装备三套服装在身上以应对不同的战斗需求，游戏中还有多达80多套服装供玩家收集。另据外媒称，本作还将会与《最终幻想X》联动，届时闪电将可以穿着上尤娜的巫女服装！

这次的战斗系统有点像《FF X -2》，闪电在战斗中可以通过L1/R1来切换服装，每个服装可以装备4种技能，试玩版中登场的服装不仅样子各异，技能也大不相同，可以大致理解为战士、魔剑士和魔导士。技能在战斗中分别对应□、△、×、○这4个键，其中不管哪个服装，□都是防御。防御在本作中比较重要，既可以持续按住来减少伤害，也可以通过在受到攻击前的瞬间进行防御来令敌人陷入硬直。由于□、△、×、○都成了技能键，因此这次的道具栏指令变成了START键，比较少见。



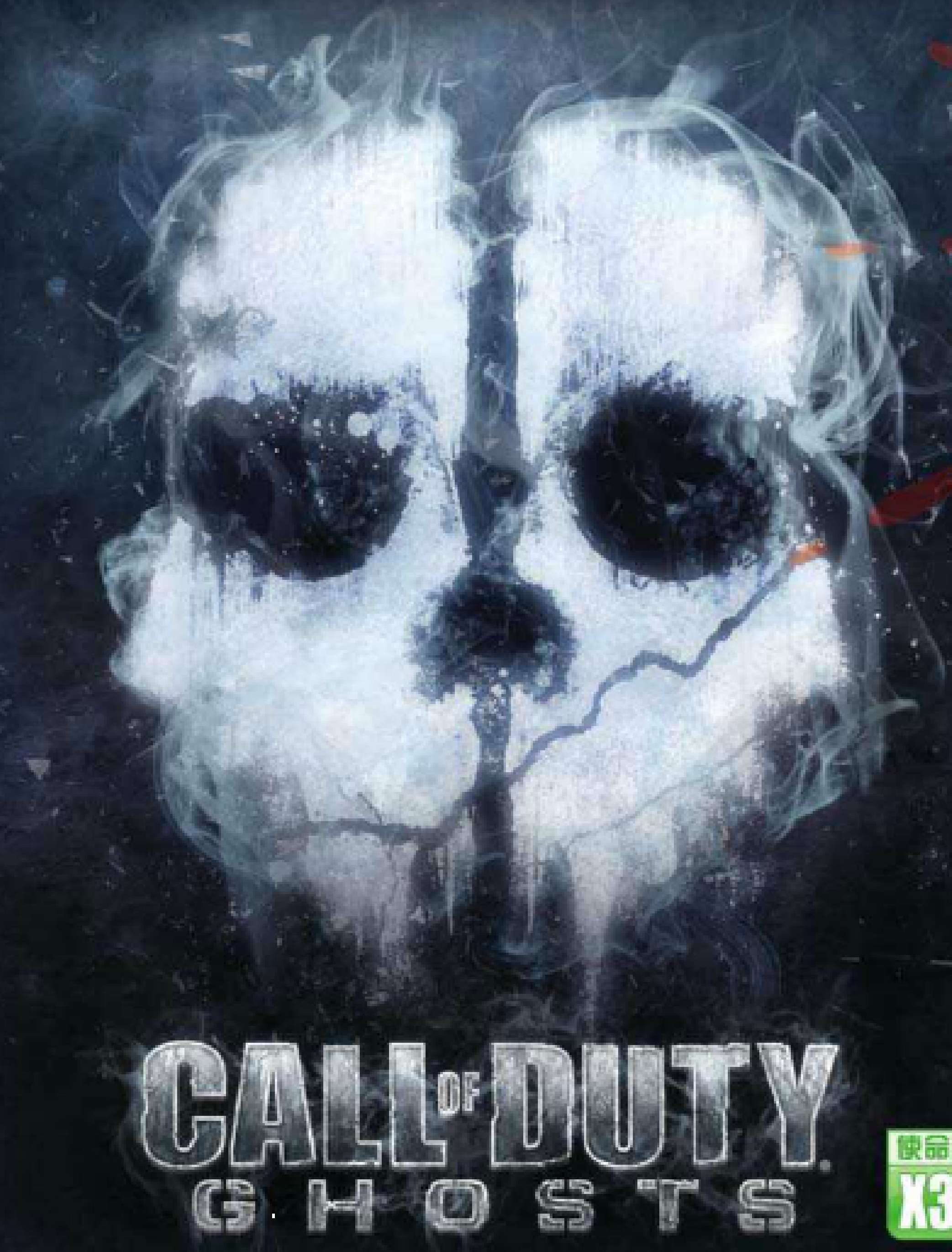
传承与革新的系统

本作的战斗依然采用ATB槽的设定，但每个服装的ATB槽是分开的，上限均为100。不同的攻击消耗不同的数值，而在停止行动时ATB槽会自动回复。由于3条ATB槽是分开计算的，因此不断换装进行攻击便成为了战斗的基本思路。玩家可以用各种技能混合起来进攻，但达到一定次数后（通常为5次）闪电会使出一招终结技（类似于清版ACT时连按攻击键的最后一下），这一击威力巨大但消耗ATB槽的量也相当惊人。而如果连续对BOSS施以弱点属性的攻击，则会令其逐渐瘫痪，最后就会进入行动不能的窘地，这时玩家就可以尽情攻击。因此一味的换装也不是万能战术，在对付BOSS时还是采用单一服装针对弱点进行攻击比较好。

另一个重大的系统是GP，据称GP是荣誉点数的特写。GP的作用是在战斗中发动时间锁定，时间锁定是非常霸道的技能，发动之后敌人的全部速度变慢，ATB槽变成一条不断减少的GP槽。在GP槽消失完之前，玩家可以无视消耗任意出招（但出招会加速减少时间槽），从而一口气给予敌人超大伤害。如此厉害的技能当然不能轻松获得，游戏中GP虽然可以通过战斗获得，但速度极慢，主要还是靠完成分支任务或触发特定事件后获得，试玩版中最多可以储存5点GP。







隐藏于迷雾中的幽灵们，等待次时代的使命召唤

可以豪不夸张的说，"《使命召唤》系列"引领了家用机FPS的风潮，甚至于改变了很多人对FPS游戏的看法，也赢得了足够的赞美和荣誉。不过在"《战地》系列"等其他FPS游戏不断崛起的情况下，《使命召唤》多少有些腹背受敌，不仅在玩家中的口碑有所下滑，受关注度也大不如前。审美疲劳也好，游戏创新不足也罢，"《使命召唤》系列"都到了必须有所突破的时刻，《使命召唤 幽灵》便肩负着这一重任。这款由Infinity Ward小组亲自操刀的最新作品，自公布以来，有惊喜，也有质疑，但我们更多看到的是相比以往作品的进化和改变。无论如何，《使命召唤》依然是品质保证的代名词，系列首款次世代作品正逐渐揭开面纱，让我们来一窥本作的神秘脸庞。

文 洛克 美编 NINA

X360	使命召唤 幽灵	Activition	主视角射击
	Call of Duty：Ghosts		美版
	2013年11月15日	多人在线	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

新的故事，新的开端

作为"《使命召唤》系列"的主要开发商，Infinity Ward亲手缔造的"现代战争"系列，让《使命召唤》的品牌影响力达到了鼎盛。虽然"现代战争"的故事仍有发挥空间，在原有世界观上进行延续和拓展也相对容易，不过Infinity Ward十分清楚过度的品牌透支对整个"《使命召唤》系列"并没有好处，固步自封只会导致玩家的进一步流失。他们希望能够赋予这个系列一些全新的，更不一样的东西。


■斯蒂芬·加汉

本作的背景设定在不久的将来，美国遭受了多次不同程度的入侵，联邦领土战火不断。而在受到大规模杀伤性武器——雷神计划的打击后，美国基本上处于战败的状态。故事便围绕着在战火中成长的两兄弟展开，在这片动荡不安、被战火蹂躏的土地上，他们遇到了神秘的"幽灵小队"，命运的轨迹也由此产生了巨大的变化。

游戏的故事并非"《现代战争》系列"或是"《黑色行动》系列"的延续，而是一个全新的故事的开端。本作的剧本由奥斯卡获奖剧作者斯蒂芬·加汉（Stephen Gaghan）亲自操刀，Infinity Ward对游戏剧情的表现也颇有一套，相信能为玩家带来更好的剧情体验。



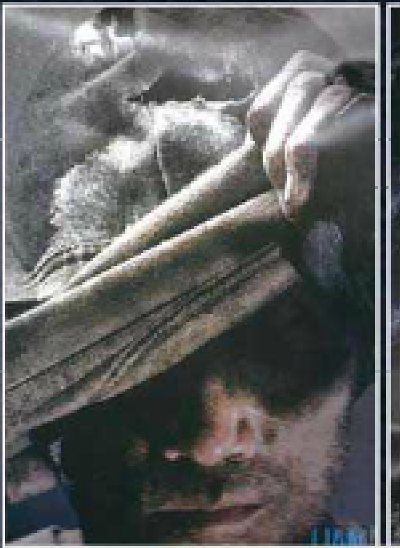
■幽灵小队帅气的剪影

神秘的幽灵小队成员

游戏中的五名重要角色，亦是幽灵小队的成员。他们每个人的装扮都不尽相同，破旧的装备，半遮的脸庞为他们平添了几分神秘感。“幽灵小队”的真实身份无人知晓，他们的来历、行动目的也同样藏于迷雾之中。不过唯一可以肯定的是，这只小队在游戏中代表着希望与拯救。



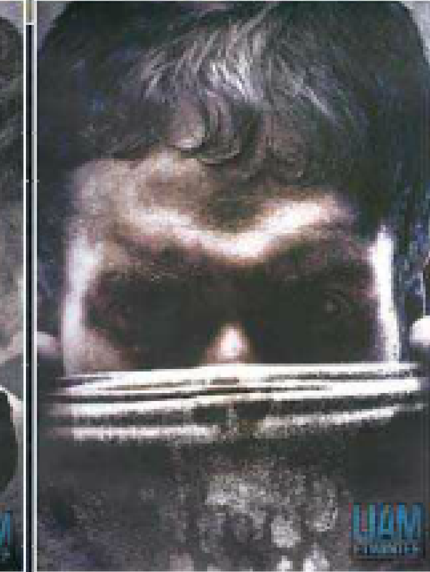
▶幽灵小队的袖章个性十足。













▲光影和人物的刻画十分到位。

大幅进化的游戏引擎

《使命召唤》前几作所使用的IW4.0引擎，在EA咄咄逼人的寒霜引擎面前，早已显得有些力不从心。动视在本作公布之初宣称将会采用“全新的次时代”引擎，并放出了令人惊艳的游戏截图。不过Infinity Ward的首席动画师Zach Volker之后向玩家确认，新作依然采用了自家的IW引擎，并非重新制作，不过他们对旧引擎进行了大幅的升级和改造，使其在次世代的表现中有脱胎换骨的变化，相比盲目追求单纯的画面技术，他们更看重的是改善游戏的体验。

从E3的内部演示视频上看，无论是烟花绽放的盛景、切割玻璃迸溅的火花又或是玻璃碎片的精细表现，都让人感受到了升级后的引擎确实可以实现次世代的画面水准。

AI进化

作为一款对抗性很强的作品，AI的表现很大程度上关乎游戏体验。在之前的作品中，虽然游戏中得AI表现并不差，但多少有些单一，更多的是躲在掩体背后向玩家射击。而这次开发组则对游戏的AI进行进一步的强化，它们会根据对象的不同，比如对玩家、狗甚至是战场情况的变化，都会有不同的反应，这会让游戏的体验更加的真实。



▲水下关卡的表情令人印象深刻。



新的战场动作

“《使命召唤》系列“的人物在战场上的动作比较单一，与场景的互动不多，显得有些死板。不过这一情况在本作中则会大大改善，游戏加入了翻越障碍、滑铲等全新的战场动作，并且在进行这些动作的同时，亦能保持开枪的状态。不仅让游戏增加了几分动作游戏的爽快感，也让打法更加的丰富多变。在今年E3的内部演示中，展示了玩家在千钧一发之际，通过滑铲进入掩体进行隐蔽，并且中途亦能够瞄准与射击，整个过程行云流水，一气呵成。

另外游戏还加入了新的侧身观察系统，它能够判断玩家与掩体的高度，对身体的幅度进行调整，在确保隐蔽的情况下，对周围的环境的进行观察。


■全新的侧身观察系统。



■战术系统强调团队配合。

战术系统

本作引入了全新的多人战术系统，在进行多人行动时，队友会指示玩家前往指定位置完成团体战术行动。玩家的行动、执行过程的同步性以及最终的站位等，都将直接影响整个战术行动的结果。相信这对于系列的老玩家而言是一个非常新鲜的概念，战术系统的加入能够让游戏的玩法更加的丰满，这一系统在E3的内部演示中亦有体现：幽灵小队正在安装黑客工具的时候，遇上了巡逻队，这时候玩家根据队友指示抵达隐蔽位置，从而解决了这一危机。

多人模式新要素

官方承诺新的战场动作和战术系统在多人模式中也将体现，初次之外，在本作的多人模式中，玩家将能拥有更高的自由度来打扮自己的角色，突显个性。除了加入许多单人模式中的皮肤之外，还会提供更多的自定义选项供玩家选择。另外在多人模式中，地图与玩家之间的互动也会更频繁。

军犬系统

本作在公布之初，视频中的军犬在玩家中引起了剧烈的反响，官方甚至还在facebook上发起了一个为军犬命名的比赛，十分有趣。


▼既是宠物，也是并肩作战的伙伴。


■军犬莱利

而现在我们知道了这只军犬的名字——莱利（Riley），作为玩家的好伙伴，莱利在游戏中将发挥很大的作用。我们可以用平板电脑控制莱利，让它吸引敌人的注意力，将敌人引开，又或是让它悄悄地接近敌人并将其干掉。即使宠物，又是伙伴，军犬这一特色系统的加入，让游戏多了几分别样的色彩，也让有些玩家开玩笑地称本作应该改名为《Call of Dog》。

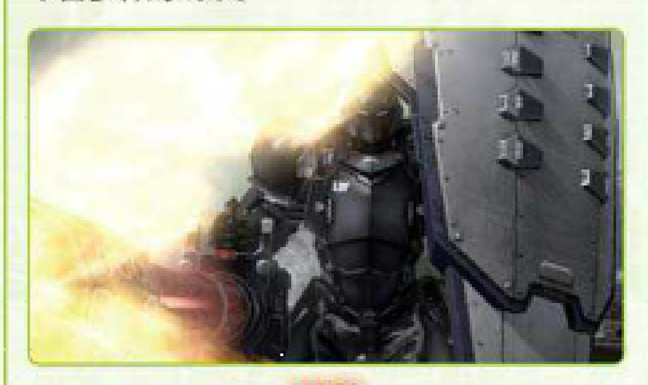
地球防卫军4

X360 动作 ■地球防卫军4 ■无对应周边 ■D3 Publisher ■2013年7月4日

[文：宇宙人]

全新的第四种士兵 二刀装甲兵

配备了力量框架以及全身被装甲包覆起来的重装士兵，拥有坚挺的防御和镇压能力，在力量框架的帮助下，能配备各种丰富多样的重型武器。而且双手还能配备不同的武器，实现更丰富多样的战术。



盾牌

用特殊合金制作的盾牌，防御性能优秀，可以持续降低受到的伤害。只不过持续受到攻击会令其热量上升，如果发生了过热的情况必须等其散热之后才能再次使用。盾牌内部还安装了名为“偏转器”的装置。能产生一种磁场让物体的运动趋势反转，实现将敌人的攻击反弹的效果。



钻孔枪

机械式的长枪，通过高速旋转突出能够轻易贯穿几乎所有物质。枪的尖端还能放出电浆，从内部破坏目标。枪射出速度极快，肉眼难以判断，而且可以贯通多个目标，但是缺点是距离有所限制。不过可以配合安装在背部的特殊推进器进行高速突进。



超震动锤

内部安装了“超震动发生装置”的铁锤，利用超震动不仅是目标，还能将周围一带彻底粉碎。





机关炮

个人用的加特林炮，得益于力量框架可以随身携带的重火力武器。虽然因为后坐力的原因命中率会有点惨不忍睹，但换来的是惊人的连射速度和破坏力。

携带加农炮

能够发射贯通力优秀的撤甲榴弹，同样得益于力量框架使得装甲兵可以携带这种大口径的高威力武器。也因为它火力太高，力量框架要完全吸收反冲力需要大概1秒左右的时间，因此发射之后会陷入无防备的状态。



大型导弹发射器

镭射诱导式的导弹发射器，无论破坏力还是范围都无与伦比，不过要命中目标必须有镭射诱导装置，因此需要其他士兵进行配合，不能单独使用。

新敌人登场

女王

体型比普通的巨大生物还要大很多的“超巨大生物”。生活在巢穴的最深部，并且大量普通的巨大生物保护着。身上长着其他生物所没有的巨大翅膀，攻击的时候会从尾巴射出酸性的体液。









新型 Red Colour

2017年战争中出现的高性能飞行兵器，跟普通银色的飞行兵器比具有更快的飞行速度和更高的强度，令8年前的EDF陆战步兵闻风丧胆。而这次登场的新型 Red Colour 在这个基础上进一步强化，成为非常令人头疼的敌人。

大型运输船

体积远超以往的大型运输船，比四足要塞更加巨大，能够运输大量巨大生物。在宇宙空间中也能进行长距离航行，同时还具备瞬时空间跳跃功能，突然在战场中出现并带来大量杂兵，会令战况瞬间恶化。





怪物猎人 边境G2

X360 动作 ■モンスターハンター フロンティアG ■Capcom ■无对应周边 ■2013年7月10日 [文：宇宙人]

知名网络游戏《怪物猎人 边境 G》将于今年 7 月 10 日迎来“G2”版本更新，这次更新主要增加了两头全新的怪物以及“极限征伐战”模式，武器和防具也进一步强化。



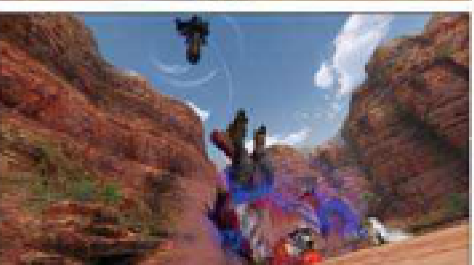
赤斗兽&青斗兽











身上长着鲜艳的红色和青色毛发的全新怪物，栖息在峡谷地带，它们总是成对地出现，颜色成为了鲜明的对比。猎人们将会在赤铜色的大地上，跟这两只怪物展开激烈的死斗。

种族 & 特征：从体格来区分它们属于牙兽种的类别，从强韧的筋肉加上好战的性格判断，它们应该是金狮子的近亲。两只怪物除了颜色之外，身体外形基本一样，粗大的尾巴可使它们做出各种复杂的动作时能够保持身体平衡。强壮的手臂能够轻易地举起巨石。

作战：表面上看起来很乖巧，但是一起战斗的时候，隐藏在体内的斗争本能就会被唤醒，瞬间变成凶残好战的性格。它们能够互相把握对方的行动癖好并互相配合，施展出丰富多彩的连携攻击，甚至还会抓起另一方投向猎人。两只怪物互相配合让人几乎没有喘息的时间。

新增的“极限征伐战”

●特点

・极限征伐战完成之后，怪物的等级上升！

・随着等级上升，怪物的战斗力会变强，有时候还能使出至今未见过的全新攻击招式。

・战胜高等级的怪物，获得的奖励也会变化。

・到达的等级会与其他全部玩家进行排位，还能获得报酬。

・全部 G 级猎人都能参加。

●报酬

・能获得其他任务无法获得的特别奖励。



・G 级武具性能上限解放，能用特别的素材进一步强化武器。

・随着怪物的等级提升，获得素材的概率也会上升。

・根据极限征伐战完结时达到的排位，玩家可以获得与排位相应的报酬奖励。

G 级武器 & 防具变化



这次“G2”更新还进一步开放了武器的强化上限，哪怕是低 GR 带的 G 级武器，只要强化起来，性能也不下于高 GR 带的武器。强化到一定等级以上之后还能让**シジル**的烧付效果追加第三格，最多可以同时是发动 9 个效果。此外，GF 系列的武器防具强化到 GX 系列之后还会增加第五项 G 级技能，让防具的性能更加强大。部分已经有的防具也都增加了 G 级的强化派系，那些经典的武器能重新复活了。



全部霸种武器和防具追加G级

锻造功能变更

这次“G2”更新中，所有 G 级别武器都增加了 100% 强化成功的素材表。只要收集到足够的素材，强化成功率就是 100%。当然，非 100% 的强化素材表也会保留下来，但是所需的素材会相对少一点。要冒着失败的危险节省素材还是增加素材以保证必定强化成功，这些都交由玩家决定。此外，**シジル**的效果也可以用特殊的道具洗掉，让玩家可以更自由地制作自己的武器。

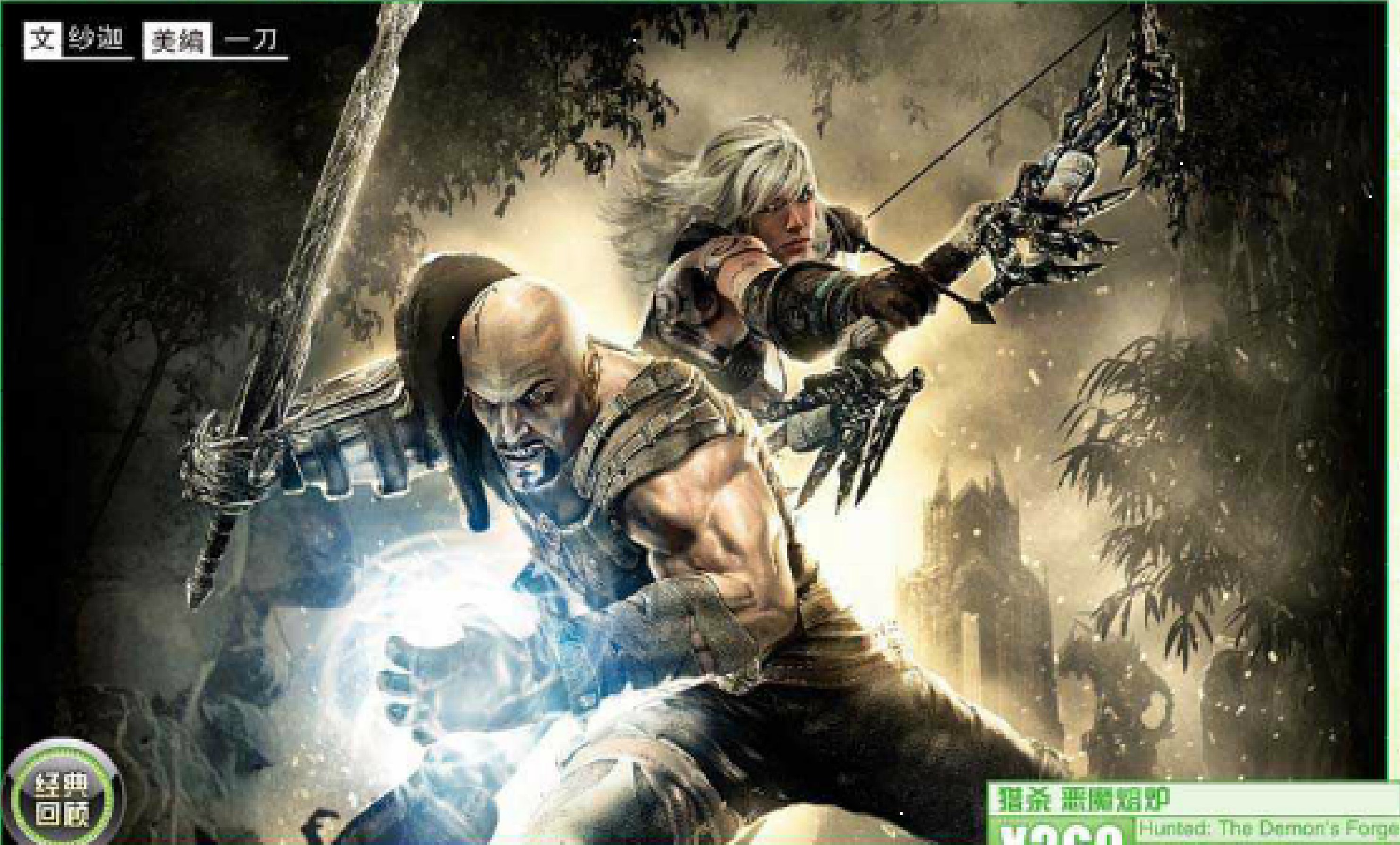


成就集中赢
Achievement Unlocked

随着游戏步入淡季，成就集中赢也终于迎来扩展篇幅的机会！本辑会为大家带来6款光盘游戏、3款下载游戏的成就攻略，而这6款光盘游戏中有4款都有多版本设定，因此收录的总成就点数轻松突破一万大关！本辑增加了介绍锁区神作的版块，但严格控制篇幅，保证做到短小精悍！各位成就犯可以好好在暑假期间补一下课啦！

本辑共收录437个成就，共计11700点！

文 纱迦 美编 一刀

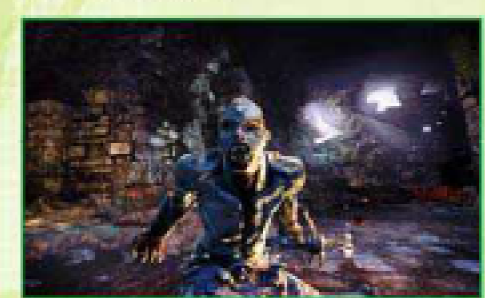


Bethesda出品，基本必属精品。(笑)和《辐射》、《上古卷轴》相比，本作只能算是二线作品，但游戏素质出乎意料地高。不仅支持双打，流程也够长，手感也非常不错，甚至还有在线内容。本作的成就可以拿两遍，分别是日版和其他版，但比较杯具的是所谓的其他版(也就是欧美版)锁区，因此正常情况下玩家只能通过日版来获得全成就。但就素质而言，本作绝对是值得一玩的二线佳作!

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时
有无会错过的成就	有
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	推荐联网

X360 猎杀 恶魔熔炉 Hunted: The Demon's Forge
Bethesda 角色扮演 美版
2011年5月31日 1-2人 49.99美元
无对应周边 对应玩家年龄：17岁以上

本作全成就的难度不低。战斗方面因为可以开最低难度照拿成就，因此问题不大，麻烦的是收集。本作的收集不仅数量庞大，而且还有带随机性质的收集要素，如果一味图快的话有可能欲速而不达。此外喝药相关的成就也需要注意，否则就要把部分关卡重打几遍了。好在本作的选关功能比较强大，不少关重打也就是分分钟的事儿。最后一个需要注意的地方就是联网，虽说不联网也能全成就，但在赚取金钱方面会比较耗时。



全成就路线图

1. 首先选择最低难度开始游戏，全程都不必更改，不会影响成就。两名角色中，个人推荐选择女箭手E'lara，其实熟练之后用谁都不是问题。如果觉得不顺手，随时更换也是可以的。

2. 第一遍游戏是重点，在这一遍游戏中玩家需要完成全部收集，这样全成就真可谓是唾手可得了。关于全收集请参见后面的收集攻略，其中要特别小心的是水晶。每打过一关，都需要仔细清点自己是否完成了收集，如果不够就先记下来，日后再来查漏补缺。但由于游戏中不会具体标出玩家漏了哪个收集，因此出现这种情况会非常麻烦，只能进行地毯式的搜索。

3. 首遍流程中还需要注意的是，一定不要喝下Sleg。Sleg是一种神秘的药剂，它会盛放在祭台之上，十分显眼，而且其出现地点都是临近大战之前，很难误喝。Sleg的效果是无敌加魔力无限，虽然够强力，但由于不喝Sleg通关有个成就，因此一周目时不推荐喝。

4. 通关之后，一定不要选择NEW GAME，而是要通过选关的方法来补完剩下的成就。

5. 最后玩家还需要赚取一定数量的金钱，这个可以通过联网后下载其他玩家制作的赚钱地图来完成。如果自己做也可以，就是会比较花时间。



6. 重要提示：本作采用的是SPG档，因此玩家在自己的硬盘中无法找到存档文件，存档自动存入了玩家的设定，因此不要指望用Save/Load的方法来投机取巧!

流程相关

通关并分别用E'lara和Caddoc击败一二三四五六章的BOSS就可以获得不少成就。记下第一遍流程中用E'lara和Caddoc分别干掉的BOSS，然后在通关后选择对应的角色，用选关方式直接选择没打的BOSS所在章节的最后一小关，上来秒掉BOSS就行。以玩家通关时的实力而言，除了最终BOSS外都不是问题。

两个Sleg相关的通关成就有点麻烦，但用选关的话就很简单。第一遍流程推荐不喝Sleg，这样在通关之后选择有Sleg的关卡如6-4，这回选择喝下Sleg，然后打到游戏出现自动保存的提示后退出，再选择最后一章的最后一小关，通关之后就可以解除喝Sleg通关的成就。

如果玩家第一遍流程中不慎喝下了Sleg，那么就应该当场记下是哪一关。通关之后重打这一关，以不喝Sleg的状态打过完整的这一关。之后退出选择最后一章的最后一小关，通关之后就可以解除不喝Sleg的成就。但这种做法非常麻烦，极不推荐。



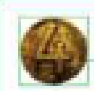
Cashews on The Counter 15点
カシューズ・オン・ザ・カウンター
成就说明 完成序章



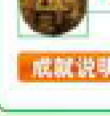
The Iron Triangle 15点
アイアン・トライアングル
成就说明 完成第一章



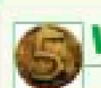
Rockstar 15点
ロック・スター
成就说明 完成第二章



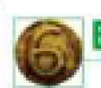
Kung Fu Graphics 15点
カンフー・グラフィックス
成就说明 完成第三章



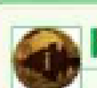
Mr. Furious 15点
ミスター・フュリアス
成就说明 完成第四章



Whatever It Takes 15点
持てる力を
成就说明 完成第五章



Business of Makin' Sausage 15点
ソーセージ制造者
成就说明 完成第六章



Hello Nurse! 10点
素敵なナース!
成就说明 用E'lara击败第一章的BOSS



The Dr. Is In 10点
ドクターはここだ
成就说明 用Caddoc击败第一章的BOSS



Exterminatrix 10点
害虫驱除
成就说明 用E'lara击败第二章的BOSS







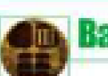
Arachnophobe 10点
クモ恐怖症

成就说明 用 Caddoc 击败第二章的 BOSS



Cat Fight 10点
キャットファイト

成就说明 用 E'lara 击败第三章的 BOSS



Basic Instinct 10点
本能

成就说明 用 Caddoc 击败第三章的 BOSS



Banished 10点
追放

成就说明 用 E'lara 击败第四章的 BOSS



Exorcist 10点
エクソシスト

成就说明 用 Caddoc 击败第四章的 BOSS



Boots and a Handbag 10点
ブーツとハンドバック

成就说明 用 E'lara 击败第五章的 BOSS



Grounded 10点
击坠

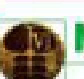
成就说明 用 Caddoc 击败第五章的 BOSS



Femme Fatale 10点
魔性の女

成就说明 用 E'lara 击败第六章的 BOSS

成就拿法 用 E'lara 对付最终 BOSS 比较简单，只要连续用弓箭狂射 BOSS 即可，当 BOSS 露出破绽时，电脑控制的 Caddoc 会自动去推倒石柱，此时玩家要记得远程援护，以免敌人打断了 Caddoc 的行动。反复数次就能轻松过关。



Man Slaughter 10点
処刑人

成就说明 用 Caddoc 击败第六章的 BOSS

成就拿法 用 Caddoc 对付最终 BOSS 比较麻烦，原因在于 BOSS 只吃远程，而 Caddoc 的弓箭慢得可以，只能指望不靠谱的 CPU 来将 BOSS 磨到推柱子的状态。而推柱子时也不能指望 CPU 帮你，可以放个旋风之类的护体魔法再安心推。如果有人帮你双打的话会比较简单。



Sandy V. 30点
サンディV

成就说明 用 E'lara 击败游戏中全部的 BOSS



Situation 30点
シチュエーション

成就说明 用 Caddoc 击败游戏中全部的 BOSS



Above the Influence 100点
ヤバイ物には手を出すな

成就说明 以不喝 Sleg 的状态通关



Piddlin' in the Porridge 25点
ヤバイ饮み物

成就说明 以喝 Sleg 的状态通关



收集相关

收集是本作成就的重中之重。本作的收集相当繁琐，总共有 132 颗水晶、53 个死亡之石、13 滴龙之泪、32 个人质。这其中最需要注意的是水晶，其他的收集只要知道地点然后过去获得或解救即可，水晶则是带有一定的随机成分。游戏中一共有 132 颗水晶，其中有 71 颗是放在固定地点等玩家去采集的，而剩下的 61 颗水晶会变成 305 个水晶碎片（每 5 个碎片可以拼成 1 颗水晶）作为击碎物体或杀死敌人后的奖励，随机出现于各章之中！

看到这里是不是已经有人想打退堂鼓了？虽然听起来比较恶心，但实际上没这么困难。虽说水晶碎片是随机出现的，但每关都有一定上限，在玩家没拿够之前碎片会以很高的几率出现。只要玩家注意多破坏身边的物体，干掉敌人后多打扫一下战场，就很难错过。每关的水晶碎片加固定位置的水晶都有一个上限值，玩家可以据此来推断自己是否没拿够。下文的收集攻略中会详细列出这些数值，以帮助玩家查漏补缺。





Crystal Clear 15点
クリスタルの輝き

成就说明 收集齐全部 132 颗水晶

成就拿法 与其说是最难成就，倒不如说是最折磨人的成就。依本人双版本全成就的经验来看，数量是绰绰有余的，但总是担心是否会错过某碎片的感觉确实不好受。水晶同时也是技能点，132 颗水晶正好够玩家学满全部技能。



It's All a Top Priority 15点
最优先事项

成就说明 找到所有的死亡之石

成就拿法 所谓死亡之石其实就是一具尸体，玩家上前调查就可以与灵魂对话。每个死亡之石都可以反复对话，但没有什么效果。第一次对话时画面上会显示完成率，以此为准。注意部分死亡之石还关系到支线任务。



Don't Cry, Little Dragon 50点
泣かないで小さなドラゴン

成就说明 找到所有的龙之泪

成就拿法 龙之泪会出现在特殊容器之中，是游戏中数量最少的收集要素。收集龙之泪可以开启新的系统。



Late to the Party 50点
パーティーに遅れるぞ

成就说明 找到并救出所有的人质

成就拿法 人质一般会以被捆绑的姿态出现，当你靠近时他会高喊"HELP"，之后玩家只要射断绳索就可以将其救出。人质最需要注意的一点是如果救出人质后人质被敌人杀死，那么就算统计上显示无误，实际上不算玩家完成。还好这种坑爹的情况仅在一关比较突出，其他人质只要玩家别主动攻击或故意引敌人过来，是不用担心的。

特殊条件

这部分成就都是流程中会遇到的，如果一时错过也可以在通关之后选关再来。具体地点还可以参考后面的全收集 & 隐藏要素攻略。



Not on My Watch 15点
敌は逃がさない

成就说明 杀死一个逃离 Dyfed 镇的怪物

成就拿法 在 1-1 中，拿了龙之泪后前进，干掉几个敌人，在前方巷子里会出现两个敌人准备逃走，只要能干掉其中一人，就可以解除这个成就。



All That and a Bag of Chips 15点
最高だ！

成就说明 获得一个史诗武器

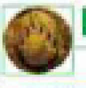
成就拿法 所谓史诗武器是指发出紫色光芒的武器，只要初次捡到这种武器就可以解除成就。最快在 1-1 就能完成。



Is Something Burning? 15点
何か燃えてる？

成就说明 收利用火药桶累计炸死 20 个敌人

成就拿法 最佳地点是2-3的一开始。这里会有一个升降平台，玩家要控制 E'lara 坐上升降台，在升降台降落的过程中，对面平台会不断出现敌人，在这里用弓箭射火药桶可以炸死不少敌人。待平台落地后炸掉目标，出门两人会合，当屏幕下方的存档提示消失后退出再开即可，最多三次就能搞定。此外这里也是用来解除 Kaboom/ドッカ－ン、Rampage/ 大暴れ这两个成就的绝佳地点。



Kaboom 15点
ドッカーン

成就说明 一次炸死 3 个敌人

成就拿法 可参考上述成就，在 2-3 的这里一次炸死 3 个敌人不是问题。

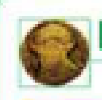




Rampage 15点
大暴れ

成就说明 在 2-3 坐升降台的过程中，干掉 20 个敌人

成就拿法 还是在 2-3 这块风水宝地，用 E'lara 杀 20 个敌人不算难事。如果玩家觉得吃力，可以在通关之后再来。通关后魔力足够，用爆炸弓连射都能轻松搞定 20 个敌人。



Bull in a China Shop 15点
暴れ牛

成就说明 在 4-3 让牛头人撞毁所有的柱子

成就拿法 建议通关后再来，将难度选为 HARDCORE，开双打，2P 远离战场。原因在于牛头人实在够傻，必须用弓箭来吸引其注意力，低难度用不了几箭就能让其归西。先躲在柱子附近来诱使牛头人使出冲撞的那招，然后往旁边一闪，就算成功。把所有柱子都弄垮就可以了。好在这个地方离起点很近，不费事儿。





Catch! 15点
ダッシュ!

成就说明 在4-5的逃离旅馆过程中，不受伤成功脱离

成就拿法 在逃离过程中对面会有投石机攻击，不过被命中的机会实在不大，轻松搞定。



Razor Sharp 15点
锐利なカミソリ

成就说明 在5-1中用钢矛机枪干掉15个敌人

成就拿法 敌人数量远远不止15个，而且钢矛机枪实在够威，不是问题。



Eye for an Eye 15点
目には目を

成就说明 在5-2阻止邪眼（Eye of Annuvin）召唤救兵

成就拿法 最佳地点是5-2出现THE WALLS字样，远处有个巨人的场景，这里空中有两只邪眼，玩家要做的事情就是用爆炸弓秒杀这两个家伙。如果感觉自己攻击力不够，可以通关再来。一旦失手就选择回到上个检查点重新尝试。



I'll Huff and I'll Puff... 15点
フーと吹いて、プーと吹いて

成就说明 在6-2中让龙去攻击塔

成就拿法 在6-2有一段狭窄的山路，外面会有一只龙试图攻击你，只要让它攻击到旁边的塔即可。基本上正常游戏时莫名其妙就会解除。



Like Butter 15点
斩れ味抜群

成就说明 两个装备栏都装上稀有武器

成就拿法 首先玩家必须找到6个秘密地点来开启副武器栏。基本上因为有全水晶这个成就，玩家肯定会发现N个秘密地点，这不是问题。有了副武器栏之后，记得全部换上会发光的武器就可以解除这个成就了。

数据相关

所有数据相关的成就，都只能在故事模式中解除。

Life Support 15点
命の恩人

成就说明 累计拯救同伴20次

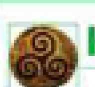
成就拿法 如果你全程在EASY难度下作战，那么这个成就在你通关后也无法解除。

解决办法是选最高难度开双打，故意让敌人攻击2P，1P伺机而动即可。不过救人需要使用小白瓶，这个道具不是无限的。故推荐玩家去打1-1，一上来就有不少白瓶，边打边救即可。注意，这些数据同样是需要出现存档标记后才会被系统记录下来。

Raise the Not Quite Dead 15点
空中の标的

成就说明 用E'lara干掉50个被Caddoc浮空的敌人。

成就拿法 Caddoc有一个旋风招，效果是将敌人卷到空中，这时E'lara用爆炸弓的话可以秒杀敌人。这种配合在游戏中十分实用，电脑控制的Caddoc使出这招的几率不低，记得优先升级。除了爆炸弓外其他武器也可以，但还是爆炸弓最为简便。如果通关后还没能解除，可以开双打配合搞定。



Ice Queen 15点
アイスクイーン

成就说明 用Caddoc干掉50个被E'lara冰冻的敌人

成就拿法 E'lara的冰冻箭能将敌人冰住，之后Caddoc用一些大威力技如冲撞就可以秒杀敌人。这个配合也很实用，同样是在流程中记得多留意CPU控制的E'lara即可。如果通关后还没能解除，可以开双打配合搞定。



You Broke It, They Bought It 15点
壊し屋

成就说明 累计破坏50面敌人的盾牌

成就拿法 E'lara的Arcane Burst、Caddoc的Dash都是破盾的好招。游戏中拿盾的敌人在靠近你时，高举盾牌的几率不低，这时就记得用破盾技了。50个看似不多，其实还是比较麻烦的。



Pump YOU Up 15点
热狂

成就说明 累计使用20次BATTLE CHARGE

成就拿法 首先你需要入手两个龙之泪才能解锁BATTLE CHARGE。BATTLE CHARGE的用法为：选择一个战斗系魔法（如Brimstone），放到十字键的任意方向，之后在选定该魔法的时候再按住RB键不放，当蓄力完成后你就可以对你的同伴施加强化魔法。游戏中玩家经常会出现MP全满的情况，这个时候就要记得多用BATTLE CHARGE，这招会让同伴如同打了鸡血般的强大。





Joined at the Hip 15点
一心同体

成就说明 累计使用20次SPELL LINK

成就拿法 首先你需要入手7个龙之泪才能解锁SPELL LINK。SPELL LINK和BATTLE CHARGE正好相反，它需要在CPU同伴对你使用BATTLE CHARGE时，你迅速回敬他一记BATTLE CHARGE。如果成功的话你身上会出现骷髅标记，同时两人都进入BATTLE CHARGE状态。这一招也十分实用，不过CPU使用BATTLE CHARGE的机会不多，一旦遇到就记得回敬。如果嫌麻烦可以直接双打补齐。

自创地图

本作的Map Creator（自创地图）模式十分有趣。玩家可以自行创造地图，一张地图中最多可以有25个关卡，除了敌人、道具由你安排之外，还可以附加特殊条件，如无标记、禁止远程武器等等。玩家可以将自己的创作上传到Xbox LIVE与大家分享，也可以下载其他玩家设计好的内容。而完成自创关卡可以拿到钱，钱可以用以解除更多自定义项目。由于该模式离线也能游玩，因此不联网也可以取得对应的成就，但会比较耗时。毕竟设计一个优秀关卡还是相当花时间的。



God Complex 15点
神様气取り

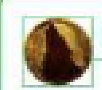
成就说明 初次创建一张地图



LF1M Dungeon Crawl 50点
ダンジョン参加者募集中

成就说明 打过一张拥有25个关卡的地图

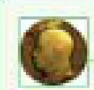
成就拿法 可以自建一张然后挑战。敌人数量要调到最少，同时还要注意关卡的出口。嫌麻烦的话直接上网下载别人的地图即可，搜索QUICK、25 ROOM即可。



One Man Wolf Pack 15点
一匹オオカミ

成就说明 初次解锁自定义项目

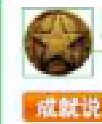
成就拿法 参见Gold Finger/ゴールドフィンガ－



Dungeon Makeover 15点
ダンジョン改装

成就说明 解除50%的自定义项目

成就拿法 参见Gold Finger/ゴールドフィンガ－



Dungeon Master 50点
ダンジョンマスター

成就说明 解除全部的自定义项目

成就拿法 参见Gold Finger/ゴールドフィンガ－



Gold Finger 50点
ゴールドフィンガー

成就说明 累计获得10万金钱

成就拿法 解锁自定义项目，归根结底就是要钱。金钱的获取方式有两种，一种是挑战故事模式，但这个方法实在太慢，正常情况下通关一遍也就一万出头；另一种方法就是游玩自创地图。在挑战自创地图时如果能活着过关，就可以拿到一定数量的金钱。在自创地图中每消灭一个敌人都会拿到一定数量的金钱，设定额外条件可以对入手金钱的倍率产生影响。越是大不利的条件，带来的倍率也就越高，例如无瞄准辅助、看不到HP、按键错乱等等。玩家可以根据自己的情况量力而行。

解除第一个自定义项目只需500元，在正常流程中即可完成。如果想解除全部项目，则需要19万的资金。很显然是指望单机那一万出头的效率是不可能的，相反如果去挑战别人创建好的高难度地图，一次拿到5万元也不是问题。玩家可以自行搜索这种地图，一般来说关卡名中都带有GOLD字样，评价也不会太低。注意日版的地图和其他版是分开的，不过依然有不错的赚钱关卡，不用担心！

全收集＆隐藏要素攻略

在这个部分，纱迦会分章为大家介绍游戏的全收集，其中每章开始都会列出该关应有的隐藏要素数量，玩家在过关时记得对照。由于游戏的部分谜题比较难解，这个部分会一并为大家会提供解法。一些流程中会遇到的成就或隐藏要素，也会在攻略中一并说明！

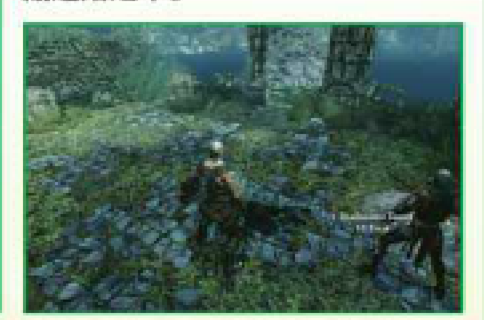
序章 Prologue

※ 水晶：3 ※ 死亡之石 1

水晶 1~2/3：在必经之路上，不会错过。

死亡之石 1/1：前面一点就能看见，不会错过。

水晶 3/3：在本关最后，两人会掉到一个有一堆骷髅的房间。在这个房间里有一个东西可以让 Caddoc 推开，水晶就在里面的隐藏道路之中。



第1章

※ 水晶：11 ※ 龙之泪：3 ※ 死亡之石：4 ※ 人质：5
※ 通过本关后的水晶总数应该为 24 个。

★ 1–1

水晶 1/11：本关开始立刻右转，你会发现在商店上有一根绳子拉着一个招牌。只要射断绳子，招牌就会砸开大门，里面就有水晶。

龙之泪 1/3：过了第一个协力门后，右边就能看到。

成就 Not on My Watch：拿了龙之泪后前进，干掉几个敌人，在前方巷子里会出现两个敌人准备逃走，只要能干掉其中一人，就可以解除这个成就。

人质 1/5：往前就能发现，有提示，一定不会错过。射断绳子即可救出，今后也是如此。

死亡之石 1/4：解救了人质 1 之后，从前方一个房子里会奔出两个敌人，而在房子门外就有死亡之石。

成就 All That and a Bag of Chips：过了协力独木桥后右边有一栋房子，里面有武器架，绕到旁边射落招牌就能进入。注意一定要捡到紫光武器才能解开成就，如果不是就选择回到上个检查点，这样能回到过桥之后，非常方便。

水晶 2/11：过了史诗武器的地点后前进，不要下楼梯，转个弯就能看见。

★ 1–2

人质 2/5：过了技能点后就能看到，不会错过。

水晶 3/11：往前会与大群敌人战斗，其中有一栋房子可以用火药桶射爆，之后进去来到二楼，往左下方看，会看到隐藏的火药桶，射爆之后地面上出现隐藏道路，进去就有水晶。

人质 3/5：继续往前会有两人掉下来的剧情，之后稍微往前，右边有个房子上有个招牌，老规矩，射断之后进去就有人质。

水晶 4/11：在下一个战斗场景，在必经之路的转角处，不会错过。





龙之泪 2/3：进入坑道后在火盆旁有注目点，用火箭射中火把就有隐藏通道，进去之后就有龙之泪。

水晶 5 ~ 7/11：从龙之泪 2 所在的通道走到头，会遇到一个会说话的石像。站在它右边的圆盘上，让 E'lara 用火箭射它的另一只眼睛就会开启新的道路，这是一条超级漫长的黑暗道路，不过在尽头你会找到 3 个水晶。

人质 4/5：在有水池的战斗场景中，离开之后往左边走，跨过两个小车，就能看到这个人质。

★ 1–3

死亡之石 2/4：看到方尖碑和技能点时留意右边，比较明显。

水晶 8/11：在第一次遇到狙击手的地方，狙击手所在大楼上有个招牌可以射断，之后会看到火药桶。射爆之后又有新的火药桶，再次射爆后就可以进入底层拿到水晶了。

龙之泪 3/3：来到有 4 个类似巴西里约热内卢雕像的院子，先在上层让 Caddoc 推开一个小车，里面有隐藏的火盘。然后用火箭射中 4 个雕像中惟一一个手上没有点燃的火把，就会出现隐藏密室。

★ 1–5

死亡之石 3/4：进入古墓后的方尖碑附近。

水晶 9/11、蓝魂：首先与巨大石像头对话，之后把方尖碑附近墙上的火把点着，就会进入有巨大棺木的房间。之后调查石碑，得知要找到 4 个关键之物。石碑前面就是其中之一的红色符文。继续前进，有面墙可以推开。沿这条路进去，会找到黄色符文，并可以在一个巨大的蓝色火盆处点火。用蓝火箭可以点燃一个熄灭的蓝火盆，出现隐藏密室，里面是紫色符文。继续前进，在看到反面有个水晶的地方，推动墙走隐藏通道，会拿到绿色符文，而从另一条小路进去能找到刚才那个水晶。拿齐 4 个符文后返回巨大棺木处，门就会开启，同时出现骷髅王 BOSS。击败它之后可以拿到蓝魂，之后点上蓝火箭，回去见巨大石像头，用蓝火箭射它发光的眼睛，就会出现道路了。

人质 5/5：来到下雨的地图，上了斜坡后来到左边的农家，你会看到这个人质。

死亡之石 4/4、水晶 10/11：按引导光线进入另一边农家，在一楼稍加留意就能找到这两个东西。

★ 1–6

水晶 11/11：走出大片庄稼地后开门，前方会看到方尖碑，而左手边就有水晶。

第2章

※ 水晶：14 ※ 龙之泪：3 ※ 死亡之石：13 ※ 人质：7
※ 通过本关后的水晶总数应该为 53 个。

★ 2–1

死亡之石 1/13：在必经之路的某个角落里，应该不会错过。

人质 1/7：继续前进，很快在道路的左边看到。

水晶 1 ~ 2/14、死亡之石 2/13：稍后来到一个中央有巨大圆形的房间战斗，这里一左一右有两个房间，其中一个可直接进入，里面有一个水晶。另一个房间需要解谜，首先从出口右边的楼梯上去，很快会看到一具尸体。在二楼房间里点火之后，来到那个打不开的房间门前，从左边的缝隙里用火箭射火把（看不清没关系，只要光标变绿就行），门就会打开了，里面是

另一个水晶。

死亡之石 3/13：在前方的必经之路上。

死亡之石 4/13：经过漫长的漆黑通道后，跳下去之后消灭一群蜘蛛，然后搜索这个区域。

龙之泪 1/3：还是在上述区域，在火堆旁有个木栅栏可以打碎，里面就是龙之泪。

水晶 3～4/14：从龙之泪 1 所在的隐藏通道走下去，解谜成功后取得。解谜过程如下：先来到圆盘，这里需要用箭射天上的钟来移动，先往右边，从宝箱中取得钥匙；之后返回起点，开门从宝箱中取得心；然后去左边，这里需要让 Caddoc 站在圆盘上，让 E'lara 用火箭射一具尸体，之后获得灰烬；然后利用钟往中央的路前进，这里需要让一位队员站在圆盘上，然后让另一人去取得灰烬；两个灰烬都入手后，回到一开始有书的位置调查，就会来到隐藏房间，这里有两个水晶。

死亡之石 5/13：再次经过漫长的漆黑通道并跳下去，消灭一群蜘蛛，然后搜索这个区域。

★ 2-2

死亡之石 6/13、人质 2～3/7：经过一个协力山壁后，在第一个大牢房里消灭所有敌人，然后注意看小牢房旁边有把手，这里可以找到两个人质和一个死亡之石。

龙之泪 2/3、人质 4～5/7：摇动把手来到下一个房间，这里有楼梯可以来到刚才那个大牢房的二楼，开把手后可以再救两个人质，而踩住楼上的机关再射箭可以开启一楼龙之泪所在房间的门。

水晶 5/14：过一个门后前进，在道路左边有一个木栅栏可以打碎，水晶就在里面。

死亡之石 7/13、水晶 6/14：在 2-2 最后先不要开门，这里某面墙上有三个骷髅，全部射爆之后有密室，里面有尸体。而密室里有面墙可以推动，里面有一个水晶。

★ 2-3

死亡之石 8/13：过了坐电梯的情节后两人会合，在前面的小道右边。

★ 2-4

死亡之石 9/13：经过一段向下的楼梯后，在右边的洞里。

死亡之石 10/13、水晶 7/14：经过几段只能单人经过的吊桥后，经过一个协力门，尸体会出现于道路的左边。而同场景中还有火药桶可以破坏，里面有水晶。

人质 6/7：大蜘蛛吃人的事件后，经过一个协力点，人质马上出现在你的右手边。

死亡之石 11～12/13、水晶 8/14、龙之泪 3/3：在连续往下的楼梯处，某个边缘你会看到一个背对你的恶魔石像，在这里按提示射爆远方的火药桶，之后走下去，在这方区域可以看到以上 4 个东西。

★ 2-5

人质 7/7：经过一个有炮的地图后，在下一个场景中你能看到人质。

水晶 9/14：在上述场景中，比较隐蔽，你需要射爆 4 个骷髅才能开启其所在的隐藏门，4 颗骷髅的位置如下：1. 刚进来的门上；2. 人质旁边用炸弹桶炸开后出现的密室里；3. 从密室往隐藏门的路上的右边墙上；4. 隐藏门上

水晶 10～12/14、红魂：砍掉一个木栅栏，看到方尖碑后从这里的洞跳下去，能找到一个水晶。之后往前走来到需要解谜的房间，首先两人各站一个机关，出现隐藏通道。进去后先和石像头对话，前面的区域非常大，这里首先找到一个可以摇动的机关，然后用火箭射摇机关时出现异状的地方，如此一来旁边的门就会打开，在里面获得骷髅头一个。然后往回走，会发现一个装饰着骷髅头的门，现在可以打开了，里面是蓝花和两个水晶。回去把蓝花给石像头，会出现一个机关，拉动之后出现紫火。然后原路返回，会自动进入 BOSS 战，获胜之后捡起红魂，就完成解谜了。





死亡之石 13/13：在方尖碑和技能点附近。

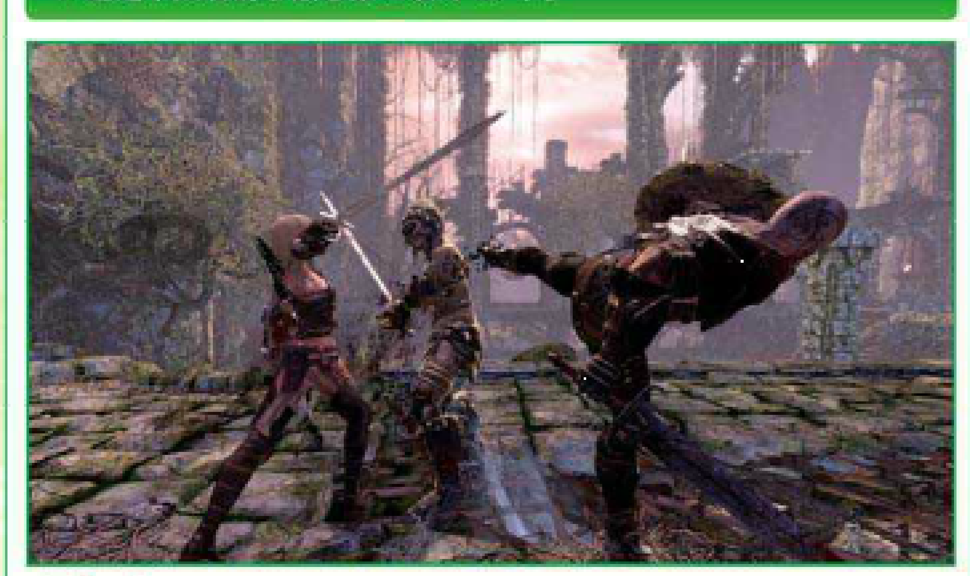
★ 2-6

水晶 13/14：搭电梯来到底层后就在周围。

水晶 14/14：在必经之路上，打 BOSS 之前。

第 3 章

※ 水晶：14 ※ 龙之泪：2 ※ 死亡之石：12 ※ 人质：15
※ 通过本关后的水晶总数应该为 80 个。



★ 3-1

人质 1/15：过桥就会看到。

人质 2/15：在必经之路的左边。

死亡之石 1/12、水晶 1/14：经过连续几场战斗后前进会有剧情，此时在左前方有一片杂草可以砍掉，进去之后有尸体，而射爆上方的火药桶有新路出现，里面是水晶。

★ 3-2

死亡之石 2/12：进入洞窟后注意右边。

水晶 2/14：前面有个又大又明亮的山洞，水晶在里面。

水晶 3/14：往前会看到一个小瀑布，水晶在瀑布旁的山洞里。

人质 3/15：进入 SLEG 区域前左边蓝色的山洞里。

死亡之石 3/12：过了 SLEG 区域后，出门右边马上就能看见。

人质 4/15：剧情中必定会从洞窟中救出。

水晶 4/14：救出上述人质后消灭敌人从木门出去，在右边就能看到。

★ 3-3

死亡之石 4/12：在大门前右边很明显有个木栅栏，打碎之后走不了多久就会在一个熄灭的火堆前看到尸体。

水晶 5～6/14：找到死亡之石 4 后，就在这片小区域有一个同伴配合点。进去之后来到遗迹门前，两人各站在一边的机关上，门就会打开。和石像头对完话之后，原路返回从石头上跳下去，左边有一片草，砍开之后取得蓝色花；走回有

尸体的营地，砍掉右边的草，射下树上的乌鸦，得到羽毛；继续前进，在洞窟里获得金矿石；返回有尸体的营地，点燃篝火，然后让E'lara带上火箭，回去见石像头，一箭射中石像，就会开启有两个水晶的隐藏房间了。注意石像头附近会多出一个骷髅，所以如果你不是手控E'lara的话还得多跑一次。

龙之泪 1/2：拿了上面两个水晶后回到正途，过了协力门之后在道路左边。

人质 5 ~ 15/15：接下来玩家会经过5个营地，这5个营地分别有1、1、2、3、4名人质。不过需要注意的是，这里的敌人会攻击人质，而如果人质被敌人打死的话是不算救出的。哪怕是先救出且已显示数量后再被打死也不行，因此这里需要玩家快速杀敌，清光敌人后再救人质，而在离开之前务必请确认人质是否全部存活。

水晶 7/14：在离开最后一个营地前，左边有一片杂草可以砍开，里面有水晶。

死亡之石 5/12：过了协力山壁后，在进门前右边的小坡上。

死亡之石 6/12：在有两个投石机的地图，消灭敌人后进门，在进入协力门前往右看。

★ 3-4

水晶 8/14：沿着荷花池绕一圈就能看见。

死亡之石 7/12：在跷跷板地图，最后上楼梯离开之前左边的平台上。调查之后同时触发杀乌鸦的任务。

龙之泪 2/2：接受了杀乌鸦的任务后，把这个场景中的4只乌鸦干掉（全部在高处，比较好找），再与尸体对话，然后从出口的楼梯上去，有一面墙可以推开，里面就有龙之泪。

水晶 9/14：在第2次遇到牛头人的地方，场景左边有个人物雕像，引导牛头人将其撞碎就会出现水晶。

★ 3-5

死亡之石 8/12：在地面会坍塌的场景中，某个武器架的旁边。

死亡之石 9/12：过了防卫牛头人的地图后，经过协力山壁，出现在道路的左边。

死亡之石 10/12：在上述尸体旁边有一片草可以砍掉，之后上山就能看到新的尸体。

★ 3-6

死亡之石 11/12、水晶 10/14：过了方尖碑，有个石像头前面有个很醒目的蓝色机关，踩上去之后石像头会带火。之后用火箭连续射石像头即可，要诀是要射前一个石像头眼中光线所朝的方向，顺序不能错。一切顺利的话，最后一个石像头所照射的方向有一面墙，推开之后会开启一个秘室，里面便有尸体和水晶。

死亡之石 12/12、水晶 11 ~ 14/14：在上述密室的对面有一个木栅栏可以砍开，进去之后先会看到一具尸体，之后要解谜，过程如下：先找到有书的房间开始解谜，推开这个房间里的某堵墙，拿到钥匙，之后可以打开水门；进去之后先找到把手停止喷水，然后用火箭射小船，出现新的道路；进去之后还是先用火箭，再踩机关，里面又是一个把手。转完之后小船会掉下去，这时扳动房间里的另一个把手，踩机关的同伴就可以过来了。之后用火箭点燃这个房间里的某个卷轴，会出现隐藏房间，里面有一个水晶。水位退了之后，就可以回到尸体旁边那个原本有水下不去的地方了，在里面可以拿到两个水晶。最后沿着蜘蛛冒出来的洞走出去又有一个水晶。



第4章

※ 水晶：7 ※ 龙之泪：2 ※ 死亡之石：8 ※ 人质：4
※ 通过本关后的水晶总数应该为 95 个。



★ 4-1

水晶 1/7：一开始往回看就能看到，不过你得绕到上方再跳下来才能取得。

黄魂：在你跳下去拿水晶的地方有个可调查的碑，前面与主线无关的院子有隐藏要素。完成这个隐藏要素虽然暂时拿不到什么东西，但是却关系到最后一关的3个水晶，所以务必要完成。消灭了敌人后站在场地中央的两个机关上，这样会出现火盆。用火箭射场地中的3个火把，而这3个火把旁又各有一个可以推动的火把，如此一来6个火把全部点火之后就会出现一个地洞。跳下去之后不断用火箭射出道路即可，注意这里别直接从协力门出去了，你得完成了解谜之后再从这里出去。这个地洞比较小，开了宝箱之后会出现一个BOSS，干掉之后拿到黄色的魂。

死亡之石 1/8：顺着引导路线前进，注意看你的右边，这里有一些敌人。

死亡之石 2/8：也在上述区域，先别慌进门，下楼梯就能看到。如果是拿了黄魂的话，那么一出来就能看到它。

★ 4-2

死亡之石 3/8：经过方尖碑后在一片区域和敌人战斗，最后会出现一个牛头人撞破墙袭来。战斗胜利后搜索这个区域，在一处楼梯上。

水晶 2 ~ 3/7、龙之泪 1/2：在上述后沿引导光线前进，会发现一个有颗骷髅头的壁炉，与之对话后得知要帮它捡回4块骨头，这4块骨头都在附近，而且会发光，不难找到。找齐后交还给壁炉的骷髅头，会点起绿色火焰。然后从旁边的楼梯上去，用绿火箭点燃楼下的另一个壁炉，出现密室，里面有两个水晶。而与密室的骷髅对话得知还有隐藏要素，之后前往这个区域中有一面挂着黑心盾牌符号的墙上（需要跨越矮墙），让Caddoc推开墙就能找到里面的龙之泪。

人质 1/4：下个场景会与上一关的BOSS女刺客对战，获胜后稍微找找就能找到被吊的人质。

★ 4-3

水晶 4/7：一开始会有杂兵和牛头人战斗的场景，这里也是解除成就 Bull in a China Shop 的地方。场地上有面墙旁边有炸药桶，引爆后里面有水晶。

死亡之石 4/8：往前经过一个协力跳跃点，来到一个有敌人的场景，这里有尸体。

水晶 5/7：过了上述场景后进门，引导光线指引你往右走，如果你往左走，马上就会发现水晶。

★ 4-4

死亡之石 5/8：往前过独木桥，很快就会在路的左边看到，旁边还有个宝箱。（如果触发了剧情，你得往回走。）

死亡之石 6/8：往前走有敌人，而尸体在必经之路上，很容易看到。调查后会触发红壶任务。

龙之泪 2/2：调查死亡之石 6/8 的尸体后，会触发红壶任务。你首先需要打碎这个区域里的三个红壶，其中有一个要用弓箭射。全部破坏后壁炉会燃烧，然后用火箭烧掉这个区域里的某个少女挂画，就会出现密室，里面便是龙之泪。

人质 2/4：在旅馆内部，应该不会错过。

★ 4-5：

人质 3/4、死亡之石 7/8：从崩坏的旅馆逃出来，跳下去之后会与牛头人等敌人战斗。在这个区域内能找到人质和尸体。

水晶 6/7、人质 4/4：与国王见面的剧情结束后，往前来到一个有钢矛机枪的地方与大量敌人战斗，战斗结束后在这片区域能找到一个水晶一个人质。

★ 4-6

死亡之石 8/8：开始后在方尖碑附近就能找到。

水晶 7/7：在必经之路上，一上楼梯马上就能看见。

第5章

※ 水晶：11 ※ 龙之泪：2 ※ 死亡之石：10 ※ 人质：1
※ 通过本关后的水晶总数应该为 116 个。

★ 5-1

死亡之石 1/10：开始后不久会看到有座桥上有钢矛机枪，这里也是解除成就 Razor Sharp 的地点。尸体就在这座桥下。

水晶 1/11、2/11：和尸体在同一座桥下，不过在另一边，要上桥后跳下来才能拿到。

死亡之石 2/10：拿了两个水晶后进门，很快在路的左边就能看到。

水晶 3 ~ 4/11，死亡之石 3/10：经过 SLEG 区域后，在进门前就能看到两个水晶一个尸体。

★ 5-2

水晶 5/11、死亡之石 4/10：经过环形战斗场地后前进，在来到外部的时候会看到右边的道路，这里就有东西。

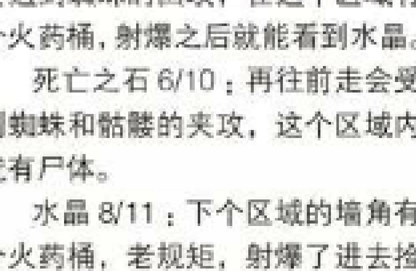
水晶 6/11：继续前进，在一扇协力门前不要进去，左边的道路就有水晶。

死亡之石 5/10：经过解除成就 Eye for an Eye 的最佳地点（出现 THE WALLS 字样，远处有个巨人的场景）后，通过协力山壁，马上往右看就能找到尸体。

★ 5-3



水晶 7/11：进入下水道后不久会遇到蜘蛛的围攻，在这个区域有个火药桶，射爆之后就能看到水晶。



死亡之石 6/10：再往前走会受到蜘蛛和骷髅的夹攻，这个区域内就有尸体。

水晶 8/11：下个区域的墙角有个火药桶，老规矩，射爆了进去捡水晶。

人质 1/1：继续往前，剧情需要你射爆火药桶开路，之后你会看到全游戏最后一个人质，如果你之前没有出差错，那么恭喜你解除了全人质救出的成就！

水晶 9 ~ 10/11，龙之泪 1/2：经过一个协力门之后，你会来到一段木板路，这里的道路还会不时倒塌。在你左手边有面墙上有骷髅残骸，其旁边的墙是可以让 Caddoc 推开的，之后射爆火药桶，就会看到两个水晶和一个龙之泪。

★ 5-4

死亡之石 7/10：一路往下经过几个战点后，注意搜索楼梯旁的角落。

水晶 11/11：经过一个需要踩在上面开机关的门后，来到下个区域，上楼梯后左转有个往下的楼梯，



水晶就在这里。

★ 5-5

死亡之石 8/10：在必经之路的某个角落里，能直接看到。

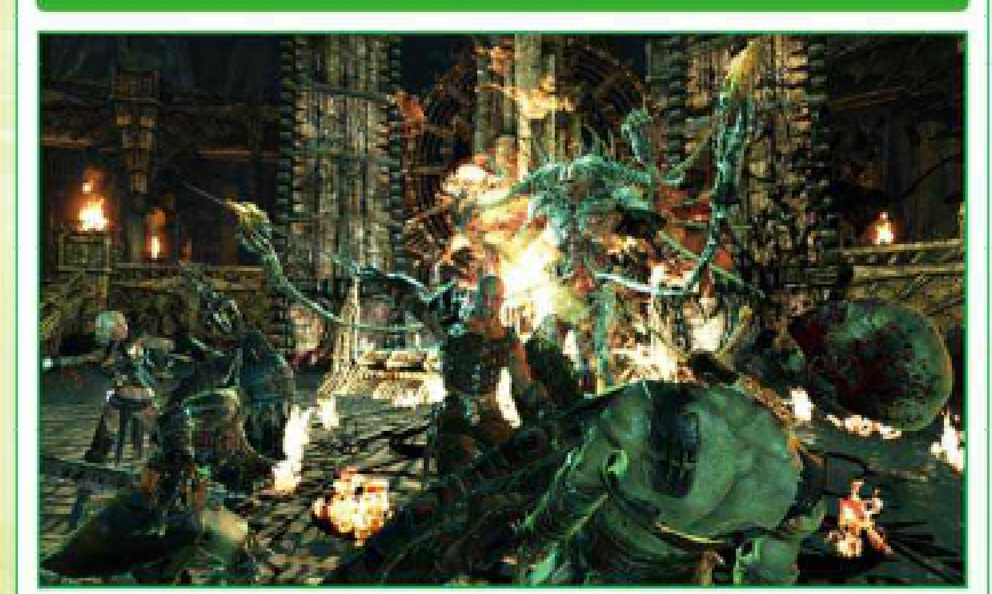
龙之泪 2/2：在有钢矛机枪的场景中，右边有一个缺口可以跳下去，在这里可以找到龙之泪。

死亡之石 9/10：在遇到第 3 关 BOSS 的场景中可以找到。

死亡之石 10/10：当你遇到一名幸存者（剧情）后上楼梯，在看到方尖碑的时候也就能在路边看到这具尸体了。

第6章

※ 水晶：11 ※ 龙之泪：1 ※ 死亡之石：5 ※ 人质：0
※ 通过本关后的水晶总数应该为 132 个。



★ 6-1

水晶 1 ~ 2/11：初始地点就有两个（开始大放送了 = =）。

水晶 3/11、死亡之石 1/5：进入巨大山洞前右边的区域。注意不能先进入山洞。

水晶 4 ~ 6/11：进入山洞后马上有分岔路，往左走会看到石像头，如果你已经收集齐了三个魂，那么你就可以进去了。这个谜题比较简单，基本上就是踩机关、推石像、射箭，不过地上的两个机关不是太好认，要仔细观察。拼好道路之后，里面是骷髅王，击败它之后拿到面具。之后回到刚才拼好的路，左边有一个门，使用面具之后就可以进去了，里面是三个水晶以及两把水晶武器。这是全游戏中最厉害的武器。

死亡之石 2/5：经过山洞里的第一个协力点后，在前面右边的角落里。

★ 6-2

水晶 7/11：往前走，在第二个斜坡的右边有条道路，走到尽头会看到水晶。

成就 I'll Huff and I'll Puff...：剧情后天空中有一条龙喷光球，先捡右边的宝箱，再回到左边的正途，如果龙喷的光球把塔弄倒，成就就会解除。（塔是看不见的。）

龙之泪 1/1：在一个有升降台的地方与恶魔大战。在这里有个平台上有个火盆，而在火盆旁边有个缝，从这里射火箭进去，外围有面墙就可以推了。进去之后就是游戏中最后一个龙之泪，恭喜解除成就！

★ 6-3

死亡之石 3/5：用钢矛机枪搞定敌人之后，出山洞往左转就能看到。

★ 6-4

水晶 8 ~ 9/11：经过有 SLEG 的区域后，在前面的方尖碑旁。

★ 6-5

水晶 10 ~ 11/11，死亡之石 4/5：一开始就能看到，不会错过。

死亡之石 5/5：干掉恶魔之后沿路前进，不久在左边就可以看到，恭喜解除全死亡之石成就！

文 纱迦 美编 心の永恒



成就犯熟悉的田小班同学又回来了！随着动画片进入《全面进化》这一全新的系列，新的游戏也随之推出。这次的游戏配合动画，采用了顺眼得多的卡通渲染构成，值得称道。但与之相对的，游戏的乐趣大幅下降，最初两作中还算精妙的解谜要素荡然无存，变成了无脑硬打的纯动作游戏。如此一来，游戏的全成就难度也大幅下降，对成就犯来说算是个好事吧。

成就数量	1000 点 /46 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6 小时
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

Ben 10 全面进化	NBGI	动作
X360 Ben 10 Omniverse		美版
2012 年 11 月 13 日	1 人	39.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全成就路线图

游戏要求最高难度 HERO 通关，不过本作的最高难度实在简单得不像话，一开始可能稍有问题，熟悉系统后简直没有难度可言。游戏有个任意关卡不死的成就，个人在后期关卡几乎全部达成了这一要求。本作支持双打，不过单打更简单，因为单打时电脑控制的 2P 角色戳克（Rook）可以无限复活，而且复活间隔只有几秒钟。综上所述，强烈建议各位一周目就直接选择最高难度 HERO 开打。在这个难度下惟一有点麻烦的就是最终决战最后阶段的 QTE，因为指令实在太快了，这里将指令提前列出：B、X、逆时针转左摇杆、↑、↓、顺时针转左摇杆、Y、连按 A。

本作没有可以错过的成就，通关后可以选择 CONTINUE，然后 LOAD 任意关卡补完。不过基本上除了开 75 个道具箱的成就外，其他成就在一周目流程中均可自然解除。玩家在打的过程中注意多换角色杀人，我方所有角色（除 2P 的戳克外）都有干掉 50 个敌人的成就，包括未变身前的人类形态田小班。杀敌数可以用在同一检查点反复重生的方法来刷，不过一次流程中人数是绝对够用的，因此不推荐这么做。对每关默认选择的怪兽不满的话，可以在菜单中随时调整，部分关卡只能使用部分怪兽，这点需要略加注意。此外在路上见到箱子就要尽量破坏，破坏掉 150 个时有个成就。

游戏中每关田小班可以变身为 4 种怪兽，怪兽出招需要消耗能量，在能量用尽或怪兽体力为零的情况下就会变回田小班。不过能量槽会随着时间恢复（而且速度还不慢），当恢复为全满时又可以变身了。只有当田小班的体力为零才算游戏失败，因此没能量时多跑动争取时间是基本战术，掌握之后除了摔死外，GAME OVER 的几率实在有够低的。而在一对一的情况下，除 BOSS 外的任何敌人几乎都可以用 X 或 Y 连按的方式无伤屈死，在这种情况下范围优秀的怪兽就可以称得上是强角。而本作最强角色是 Gravattack，它的 Y·Y·Y 范围极广，多用此技可以让本身难度就低的游戏变得更为弱智。

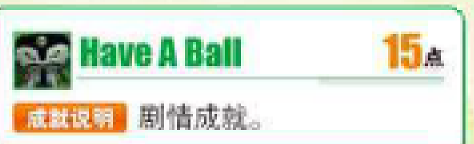
剧情成就

剧情成就主要分为过关以及解锁新怪物这两大类，不会错过，下面按获得顺序依次列出，具体内容就不多说了。



Muttin' To It 15点

成就说明 剧情成就。



Have A Ball 15点

成就说明 剧情成就。

Training Time 10点

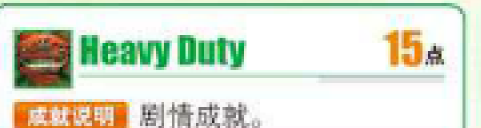
成就说明 剧情成就。

Constructive Feedback 15点

成就说明 剧情成就。

The Galvanic Butterfly Effect 10点

成就说明 剧情成就。



Heavy Duty 15点

成就说明 剧情成就。



Future Malformed 10点

成就说明 剧情成就。

Building Bloxx 15点

成就说明 剧情成就。

Technical Difficulties 10点

成就说明 剧情成就。

Past Due 10点

成就说明 剧情成就。

Super Cool 15点

成就说明 剧情成就。

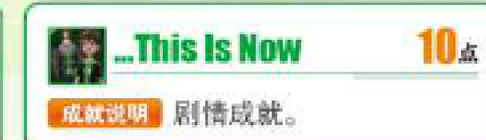
Extreme Earth Makeover 10点

成就说明 剧情成就。



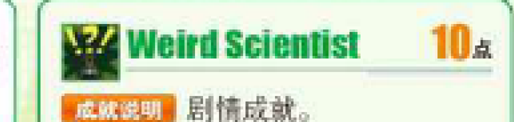
That Was Then... 10点

成就说明 剧情成就。



...This Is Now 10点

成就说明 剧情成就。



Weird Scientist 10点

成就说明 剧情成就。



Plumb Crazy 10点

成就说明 剧情成就。



Two Malwares... No Waiting 20点

成就说明 剧情成就。



It's Hero Time 50点

成就说明 以最高难度 HERO 将游戏通关。





杀敌数成就

用人类形态田小班外加所有怪兽形态各杀50人，即可解锁全部杀敌数成就。如前所述，可以在一个检查点反复刷，但不推荐，因为整个流程中人数绝对够用，只要记得刷满一种后立刻换人即可。人类形态的田小班非常弱，初始的杂兵都要用X敲上三四十下才能打倒，为此可以先换怪兽将敌人敲个半死之后再换他补刀，建议在初期关卡迅速凑够数。另外田小班的成人形态和幼年形态均算作人类形态，两者合计打倒50人即可。

Human Power 10点
成就说明 用人类形态的田小班干掉20个敌人。

Omni What? 20点
成就说明 用人类形态的田小班干掉30个敌人。

Look, Grandpa--No Aliens! 30点
成就说明 用人类形态的田小班干掉50个敌人。

Four Times The Fun 10点
成就说明 用Four Arms干掉50个敌人。

Cannon Fodder 10点
成就说明 用Cannonbolt干掉50个敌人。

Goin' Mutts 10点
成就说明 用Wild Mutt干掉50个敌人。

Gravattacktics 10点
成就说明 用Gravattack干掉50个敌人。

Branching Out 15点
成就说明 用Wildvine干掉50个敌人。

Feedback Frenzy 20点
成就说明 用Feedback干掉50个敌人。

Heated Exchange 10点
成就说明 用Heatblast干掉50个敌人。

Diamond In The Rough 10点
成就说明 用Diamondhead干掉50个敌人。

Just Chillin' 10点
成就说明 用Arctiguana干掉50个敌人。

Think Fast 20点
成就说明 用XLR8干掉50个敌人。

Shockingly Effective 10点
成就说明 用Shocksquatch干掉50个敌人。

The Eyes Have It 10点
成就说明 用Eye Guy干掉50个敌人。

Battle Bloxx 15点
成就说明 用Bloxx干掉50个敌人。

收集成就

本作有两种收集要素，分别是水晶和饮料，前者用以增加能量槽，后者用以增加HP上限。每收集5个，即可提升一次，整个游戏中水晶和饮料各有15个。这两种收集要素只会出现在绿色的道具箱中，绝大部分都非常好找。下文附上全收集文字攻略，对照使用的话相信大家不会错过。如有遗漏，可以通关后选关来补，但游戏中不会显示每关的收集情况，因此推荐一周目就全部搞定。

Codon Collector 70点
成就说明 收集齐全部的水晶。

Smoothie Operator 70点
成就说明 收集齐全部的饮料。



其他成就

15-Hitter 10点
成就说明 打出15连击。

25-Hitter 15点
成就说明 打出25连击。

35-Hitter 20点
成就说明 打出35连击。
成就拿法 如前所述，最高难度下人类形态的田小班一般需要三四十下X才能打倒一个敌人，因此如果有两个比较靠近的敌人的话，35连击真可谓是毫无难度可言。在游戏一开始的训练关即可解锁这三个连击数成就。

Focused Destruction 30点
成就说明 一次攻击破坏8个木箱。
成就拿法 具体地点在收集攻略中有说明，换上大体积怪兽一个空中Y即可轻松搞定。

Not A Scratch 25点
成就说明 在未RETRY的情况下通过任意一关。
成就拿法 如前所述，掌握方法之后每关惟一可能阵亡的情况就是摔死。如果实在手残，可以通关后调EASY难度打第一关。

Up In The Air 30点
成就说明 干掉30个身处空中的敌人。
成就拿法 很多怪兽升到三级后的Y・Y・Y就具有浮空效果，至于致死的那一下是否命中空中的敌人不好判断，不过30这个数字实在不高，基本上打到一半就能自然解除。

Mass Destruction 45点
成就说明 累计破坏150个木箱。
成就拿法 从第一关开始看见木箱就砸，大概一半流程过后就能自然解除。

Plumber Power 60点
成就说明 将戮克的全部能力升满。
成就拿法 游戏中作为2P的戮克同样可以获得升级点数，默认情况下电脑会自动为戮克升级，似乎也没有必要更改这一设置，因此这个成就实际上随着流程就会自动解除。

Omnitrix To The Max 100点
成就说明 将全部怪兽的级别升满。
成就拿法 每个怪兽初始1级，最高3级，每升一级需要消耗2000点。所需点数在通关前可正常获得，不用担心。

Open Season 40点
成就说明 累计打开75个道具箱。
成就拿法 道具箱就是装着升级道具的那种绿色玩意儿，一周目是绝对不可能凑够75个的，不过可以通过同一检查点反复刷。通关后选择CONTINUE，然后读取关卡"That Was Then..."。本关开始后不久，有一处需要往上爬的地方（如图），如果先不爬而是跳到河对岸，有大片的木箱和两个道具箱。你可以打开两个道具箱后立刻跳河自杀，然后你会自动重生于这个地方，再开道具箱再自杀……如此反复，大概十分钟不到即可凑足75之数。



全收集攻略

第一关

★ 1・2

往前推进,会来到需要解谜的地方。这里三个把关对应门上的三层环,绿色为可转,红色为固定。将三层环的图案固定为 BEN 10 的标志之后就会开门,里面有两种升级道具各一种。

第二关

★ 1

开始后不久,前方必经之路上会看到被三个木箱围住的道具罐,里面是第 2 瓶饮料。



★ 2

前面有个门需要打开地上的机关,这里需要用到 CANNONBOLT 来开门,没有的话就进 OMNITRIX 里换。里面是第 2 个水晶。

★ 3

经过存盘点后往前,在进一个门之前往右上方走,就会看到第 3 瓶饮料。

★ 4

进门后在地上有铁轨的地方打败一大群敌人后,进门右转,就会看到第 3 个水晶。

第三关

★ 1

获得 Gravattack 后,利用它的能力降下桥,第 4 瓶饮料就在桥对面。

★ 2

用 CANNONBOLT 开了两处机关后,下一个房间里地上又有一个需要用它的机关。打开这个机关,里面是第 5 瓶饮料。

★ 3

紧接上面,经过一连串跳跃后,第 4 个水晶出现在你面前。

★ 4

第 5 个水晶在必经之路的一个平台上,只要见到道具罐就开,没理由会错过。

第四关



★ 1

第 6 个水晶在必经之路上。

★ 2

第 6 瓶饮料在进入 GAS HOUSE 前的右边角落,一定不能先进门。

第五关

★ 1

开始后不久,左边有一扇暗门,用 FEEDBACK 解谜成功后进门,里面有第 7 瓶饮料。

★ 2

在下一个战点可以找到第 7 个水晶。

补充说明:消灭这个战点的敌人后,扔火球开门,在前面的一个拐角处有 8 个箱子,换上空中 Y 有范围保证的角色跳起来轰一下,可同时摧毁 8 个箱子,解除成就 Focused Destruction。

第六关

★ 1

开始后不久,在必经之路上有第 8 个水晶。

★ 2

在一处往上攀爬的地方,有左右两条路可选,往左就能找到第 9 个水晶。

★ 3

之后玩家会来到一个和本游戏第一个收集所在地方几乎相同的场景,同样是开门后有第 8 个饮料。

第七关

★ 1・2

开始后不久,有一处往上爬的地方。先不往上爬,而是跳到河对面,有第 10 个水晶和第 9 个饮料。

★ 3

在一间房子里完成解谜后走出这间屋子,出大门后往街道反方向走,有第 10 瓶饮料。

★ 4

坐电梯来到地下后,立刻往上走,能找到第 11 个水晶。

第八关

★ 1

解开转门机关后,立刻就会找到第 12 个水晶。

★ 2

在一扇需要解谜才能打开的大门前,有第 11 瓶饮料。

第九关

★ 1

开始后不久,有一处门需要用 CANNONBOLT 打开,拖开里面的台柱后就会看到第 13 个水晶。

★ 2

之后在一个前进道路被绿光挡住的房间里,在右下角能找到第 12 瓶饮料。

★ 3

在大片地板带电的区域,可以找到第 13 瓶饮料。

★ 4

在往上攀爬的环节中,很明显可以看到第 14 个水晶。

★ 5

当来到敌人会乘坐移动平台的区域后,可以找到第 14 瓶饮料。

★ 6

继续前进,在必经之路旁的平台上能找到最后一个水晶。

★ 7

经过很长一段路后,爬到一个大房间里,右上角有最后一瓶饮料。



1000点,达成!



新《古墓丽影》的大受好评，也让玩家对之前的系列作品产生了兴趣。“《古墓丽影》系列”在X360上一共有4作，除了最新的这一作，其他三作分别是《古墓丽影 传奇》、《古墓丽影 周年纪念版》、《古墓丽影 地下世界》，当然以上未包含XBLA游戏《劳拉与光之守护者》。在这三作之中，最推荐大家尝试的是《古墓丽影 地下世界》，一方面这是距离新作最近的一作，各方面都更容易接受；另一方面则是因为游戏本身难度是三作之中最低的，可以比较轻松地搞定全成就。而且这一作的成就可以拿两遍（日版和其他版），对成就犯来说相当值得推荐。

古墓丽影 地下世界	Warner Bros	动作冒险
X360 Tomb Raider: Underworld		美版
2008年11月18日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

本篇

首先需要说明的是，虽然《古墓丽影 地下世界》的成就可以拿两遍（日版和其他版），但有一个比较严重的问题，那就是如今日版的两个DLC已经下架。换句话说，如果你之前没有购买过这两个DLC而且也找不到买过这两个DLC的朋友的话，那么你的日版最多只能拿到1000点。至于其他版本则不存在这个问题，1250点可照常获得。

成就数量	1000点/31个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12～15小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
有无秘技	有秘技
有无成就BUG	无
特殊要求	注意DLC

本作的1250点成就由3个部分组成，分别是本篇的1000点+DLC 1（Beneath the Ashes）的125点+DLC 2（Lara's Shadow）的125点所组成。3个部分不限顺序，可独立进行。推荐是按本篇→DLC 1→DLC 2的顺序进行。关于两个DLC，因为内容不多，注意事项就直接在后面的成就攻略中介绍了，这里只重点说说本篇。先来看看本篇的成就概述。

注意事项

1. 由于存在最高难度通关的成就，因此要想在一周目内达成全成就，就得一上来就选择HARD，同时注意不能在游戏设定改变细节设定（如劳拉的弹数多少、回避的无敌时间长短、对敌人的攻击力高低等等），因为这些设定就是游戏难度的细节表现。

2. 游戏中还存在着秘技，包括无敌、敌一击死等，具体如下（输入时机是刚开始游戏后在可以控制劳拉的时候，输入成功后会有很不明显的特殊音效）：

无敌：按住LT键不放，依次输入A, RT, Y, RT, X, LB。

敌一击死：按住LT键不放，依次输入Y, A, Y, X, LB, B。

显示敌人体力：按住LT键不放，依次输入X, B, A, LB, RT, Y。

虽然秘技很强大，也不影响成就获得，但个人不建议使用。因为本作的战斗难度其实很低，绝大部分敌人都只要远远地来回跳着开枪就能磨死，强制战斗的部分几乎没有。摔死才是游戏中最大的死因，而无敌指令对摔死是无能为力的，而且部分机关用无敌反而坏事。例如无敌掉到毒水里，虽然不会死，但不能上岸，等于是变相死机。因此不建议大家使用这些秘技。

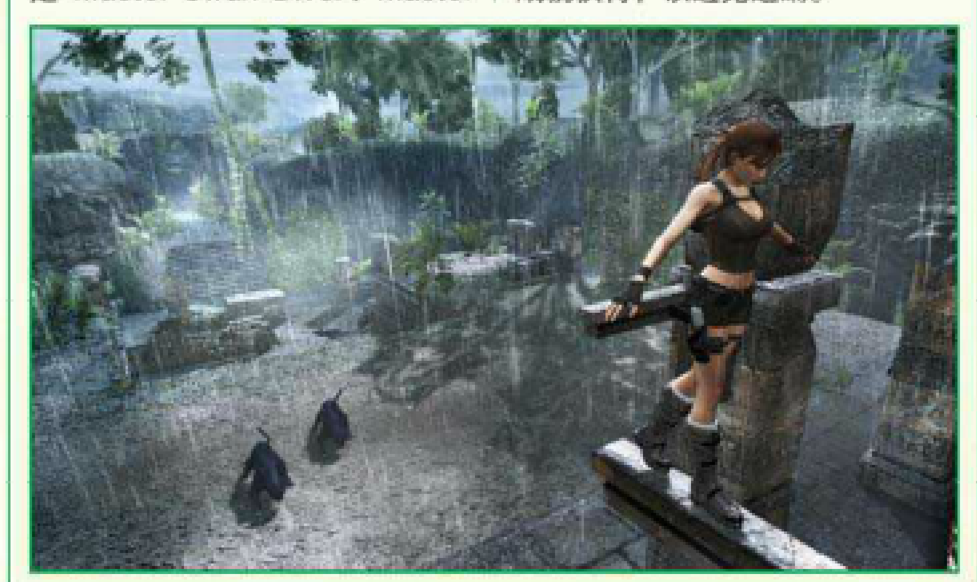
3. 本篇全成就的最大困难，莫过于多达185个的收集要素（179个秘宝+6个金球）。虽然大部分都是摆在路边的地摊货，但无奈数量太多，找起来很费力气。而且本作的收集系统也不怎么友好，比如玩家在两个检查点之间收集了5个秘宝但不幸挂掉，那么重新开始游戏时还得再把这5个秘宝收集一遍，只有来到新的检查点才能将收集状况保存下来。有的秘宝就在检查点附近，当玩家挂掉之后一冲动就很有可能错过，幸好游戏中还是可以通过按BACK键来查看当前的收集状况的，不然就更麻烦了。

4. 游戏通关后会进入财宝猎人模式，玩家可以藉此来回收之前错过的收集要素，但由于该模式并不能自由选择关卡和检查点，强烈建议玩家在流程中就搞定全部收集要素，只要多花点时间，这并不是什么难事。本辑光盘中附有全收集视频，如果玩家连解谜都懒得想，可以去优酷搜索“古墓丽影 地下世界 全秘宝”，一共13段视频，为游戏的完整流程并包含全部收集要素（不包含无任何收集要素的倒数第二关）。

5. 本作存在多个会在流程中错过的成就，除了最高难度通关之外，还有3个跳水、4个开车和各种杀敌成就。这些会错过的成就都不算难，但要特别小心的是Master Swan Diver、Master Speed Demon这两个成就。这两成就分别要求玩家在一次完整的流程中完成3次跳水挑战和摩托车挑战。玩家不光是要在同一周目内完成这3次挑战，中途还不能随便读档。例如当你拿到1个挑战的成就后读档回去进行收集，这样就算失败；而完成1个挑战后如果不能活着来到下一个检查点，同样需要重新来过（不过一般完成挑战时都会自动存档）。有收集的话应该先完成收集再来搞挑战，然后一直往下打。个人的建议是不要读取手动存档，只读自动存档，更不要把本篇和DLC的内容混着进行。Master Swan Diver因为在第二关一开始即可完成，就算错过也关系不大。Master Speed Demon要到第五关才能完成，失败的话就比较悲惨，当然解决办法还是有的，具体可参见后文。

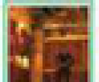
6. 杀敌相关成就（必杀技、手雷）可在DLC：《灰烬之下》的一开始迅速解除，不过留至本篇流程中解除也没有难度可言。

下面我们将分关来介绍本作的成就获得，以避免遗漏。



序章

序章没有任何收集要素，打过即可。

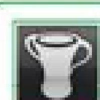


Prologue プロローグ 15点

成就说明 打过序章。

第一关 地中海

本关有26个秘宝，1个金球。需要注意的是两个跳水成就。



Treasure Collector トレジャーハンター 30点

成就说明 找到10个秘宝。



Climber クライマー 5点

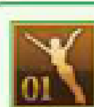
成就说明 完成连续两次的蹬墙跳。



Master Climber マスタークライマー 10点

成就说明 完成连续4次的蹬墙跳。

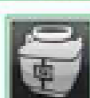
成就拿法 干掉章鱼后往上爬就可以立刻拿到。



Swan Diver I スワンダイバーⅠ 10点

成就说明 完成第一次跳水挑战。

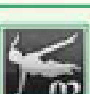
成就拿法 这个地点在打完章鱼之后，具体可以参见视频。注意除了地点不能错之外，正确的跳水指令是先按A再按B，如果做出视频中那种头朝下的标准跳水动作就算成功了。注意前言中的说明，要在一次流程中完成三次跳水挑战。



Relic Collector アーティファクトハンター 30点

成就说明 收集到第1个金球。

成就拿法 跟着视频走就可以了，金球同时也是增加生命上限的道具。



Swan Diver II スワンダイバーⅡ 10点

成就说明 完成第二次跳水挑战。

成就拿法 这个地点在本关最后的船上，利用集装箱跳到上层就会看到该地点，具体参见视频。注意要3次跳水挑战要在一次流程中完成，因此你跳下去之后还得自己游回来，而不能直接读档，另外还要确保自己能活到下一个存档点，否则就要重跳。



Weapons Expert ウエポンエキスパート 5点

成就说明 用必杀技爆掉1个敌人的头。

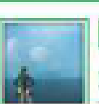
成就拿法 必杀技的发动方法是靠近敌人时按住LT键再按X，这时就会出现两个瞄准框，玩家要做的事情是手动将两个瞄准框重合，然后按下扳机，这样就可以把敌人一击必杀。发动必杀技需要消耗肾上腺素槽，只要持续攻击敌人就会令槽增长，死掉重生时槽会自动补满。



Weapons Master ウエポンマスター 10点

成就说明 用必杀技干掉10个敌人。

成就拿法 上述动作重复10遍即可。该成就可以累计，且无需经过检查点即可保存，因此完全可以在本关最后的船上在第一个敌人的身上重复必杀爆头→自杀这样的步骤，10次后即可解除这个成就。当然不这么做也是可以的，因此往后的战斗还多的是，10次不是问题。



Mediterranean Sea Expedition 地中海遗迹调查 50点

成就说明 打过第一关。

第二关 泰国

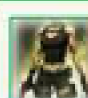
本关有30个秘宝，1个金球。需要注意的是第3个跳水成就。



Master Swan Diver マスタースワンダイバー 10点

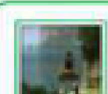
成就说明 在一次流程中完成3次跳水挑战。

成就拿法 第3个跳水地点在第2关的一开始，具体可参见视频。至此跳水挑战全部完成。



Skilled Treasure Collector 熟练トレジャーハンター 40点

成就说明 找到50个秘宝。



Coastal Thailand Expedition タイ遗迹调查 75点

成就说明 打过第二关。

第三关 克劳馥庄园

本关有13个秘宝，1个金球。



Grenadier グレネーダー 10点

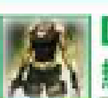
成就说明 用1颗手雷同时炸死两个敌人。



Master Grenadier マスターグレネーダー 10点

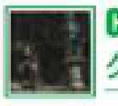
成就说明 用1颗手雷同时炸死3个敌人。

成就拿法 在本关的通道中经常会出现大群蜘蛛，用手雷同时炸死3个蜘蛛不费吹灰之力，轻松解锁成就。



Dedicated Relic Collector 热血アーティファクトハンター 50点

成就说明 找到3个金球。



Croft Manor Expedition クロフト邸探检 25点

成就说明 打过第三关。

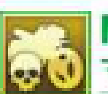
第四关 南墨西哥

本关有50个秘宝，1个金球。本关要特别小心第一个摩托车挑战成就。



Roadkiller ロードキラー 5点

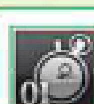
成就说明 用摩托车撞死1个敌人。



Master Roadkiller マスターロードキラー 10点

成就说明 用摩托车撞死5个敌人。

成就拿法 本关开始后不久就有豹子出现，用摩托车往它身上碾即可。和用必杀技爆10人头一样，这个成就也可以累计，因此在第一次见到豹子的地方重复碾杀豹子→自杀的步骤，即可轻松解除这个成就。



Speed Demon I スピードデーモンⅠ 5点

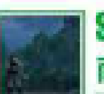
成就说明 完成速度挑战1分45秒内冲进Xibalba。

成就拿法 具体地点参见视频。注意由于机关有两处，因此也有两条路线可供选择，个人建议是采用视频中提示的路线，提前摆好摩托车位置的话，时间非常宽裕，如此一来的话就要把这边的机关留到最后来开，当然收集得先搞完。个人强烈建议在开始这个挑战前先存档并一直保留，如果失败的话就读档（因为是第一个挑战，所以读档也没关系）。这样就算在下一关失手也不用重头开始玩起。



Dedicated Treasure Collector 热血トレジャーハンター 50点

成就说明 找到100个秘宝。

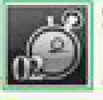


Southern Mexico Expedition 南メキシコ遗迹调查 100点

成就说明 打过第4关。

第五关 扬马延岛

本关有30个秘宝，1个金球。本关要小心剩下的两个摩托车挑战成就。



Speed Demon II スピードデーモンⅡ 5点

成就说明 完成速度挑战2分50秒内从Valgrind的顶端冲到下层。

成就拿法 本关开始后，移动前面的门，马上就会来到这个地点。注意要开着摩托车进来，不然剧情过后没车。这个挑战的关键在于要贴边走，时间同样比较宽裕，失手的话就读本关开始时的自动存档，不会浪费太多时间，也不用担心对后面有影响。



Speed Demon III スピードデーモンⅢ 5点

成就说明 完成速度挑战3分40秒内冲进Valhalla迷宫的最深处。

成就拿法 完成速度挑战2后，解开4道光柱的谜题，再移开大门，就会开始挑战了。参照视频路线的话并不难，同样也可以先摆好摩托车来节省时间。



Master Speed Demon スピードマスター 10点

成就说明 在一次流程中完成全部3次的速度挑战。

成就拿法 正常情况下在拿到速度挑战3的成就时，就应该同时解锁这个成就。如果没有成功，原理如前所述。解决办法是读第4关速度挑战1的档从头来。如果认为自己的行动没有问题却没有解开这个成就的话，还有一个偏门的方法：首先把本机上的本作存档全部移走，只留第3次速度挑战前的档，然后选择清除系统快取，之后再进游戏重跑一次速度挑战3。采用如上举动后系统会认为你开始了新一周目的游戏，因为只有一个档，自然也不存在多次流程的问题，所以只要你的存档确实符合条件就会解除这个成就了。



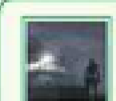
Jan Mayen Island Expedition ヤンマイエン岛遗迹调查 50点

成就说明 打过第5关。

第六关 安达曼海

本关流程很短，无任何收集要素。



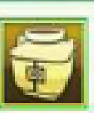


Andaman Sea Expedition
アンダマン海探检 25点

成就说明 打过第6关。

第七关 北冰洋

本关有30个秘宝，1个金球。



Master Relic Collector 70点
マスタ-ア-ティファクトハンタ-

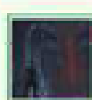
成就说明 收集全部的金球。

成就拿法 最后一个金球的难度比较大，需要开启4次图腾机关后才能停止洞口的毒水，之后要在限时内冲上去拿金球。如果在这个过程不幸死掉的话，就必须把机关全部重新再开一次。比较投机的方法是直接使用无敌秘技，这样就不会怕毒水，可以直接上去拿，成就解锁后再读档恢复。不过无敌状态下如果掉进毒水的话相当于是变相死机，要特别注意。



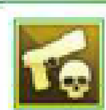
Master Treasure Collector
マスタ-トレジャ-ハンタ-60点

成就说明 收集全部的179个秘宝。



Arctic Sea Expedition
北极海遗迹调查 100点

成就说明 打过最后一关。



Master Survivalist 100点
サバイバルマスタ-

成就说明 以最高难度通关。

DLC：灰烬之下

《灰烬之下》（Beneath the Ashes）讲述的是本篇结局后的故事，劳拉在自家庭园里找到了控制远古邪灵的方法，从而也避免了和自己影子的对决。这个DLC的成就比较简单，只要完成全收集加通关即可，没有难度要求。不过需要注意的是，DLC和本篇一样，只有来到新的检查点才能将收集状况保存下来，每次死后重生时都要记得看看有无遗漏。收集部分参见附赠的视频就没有问题。

成就数量	125点/3个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	3小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无



Collector 25点
コレクタ-

成就说明 在《灰烬之下》中找到金球。



Master Collector 50点
マスタ-コレクタ-

成就说明 在《灰烬之下》中找到全部秘宝和金球。



Beneath the Ashes 50点
Beneath the Ashes ミッション

成就说明 完成《灰烬之下》。

DLC：劳拉之影

《劳拉之影》（Lara's Shadow）的乐趣和难度都比《灰烬之下》高得多。在这个DLC里，玩家要控制劳拉的影子进行游戏。影子的实力远超劳拉，按住LB/RB可以发动超能力加快速度，打起来行云流水，十分带感。这个DLC的故事也接续在本篇结局之后，讲述了最终BOSS的结局。这个DLC除了要搞全收集外，还有两个速度挑战。速度挑战的难点在于游戏中不会特意标明起点和终点，也没有时间显示，而这两个速度挑战均要求不死且迅速，比本篇的开摩托车要难不少。不过我们的攻略有视频有文字有图片，保证大家轻松过关！



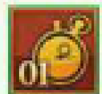
成就数量	125点/7个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	3小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无



Shadow Combat Master
シャド-コンバット习得 10点

成就说明 完成教学。

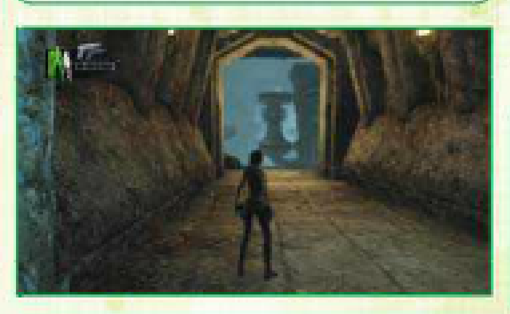
成就拿法 这个成就要求玩家在教学模式中将影子的全部攻击技巧都使出来过，只要遵循教学模式来即可。指令可以在按BACK键后出现的提示（HINT）中查看，但注意此成就只可在教学部分完成，其他时候无法解除。



Refinery Speed Run 10点
タイムアタック 1

成就说明 完成时间挑战1。

成就拿法 具体请参见视频，为方便大家特将起点位置截图标注。这个场景要来两次，两次均可解锁成就。由于第2次来的时候会增加很多一击必杀的毒水，所以建议在第1次来到这里时便完成。这个挑战的难度不低，基本上只能有一点点失误，但有BUG可以让它变得异常简单，那就是在图示的地方往右跳（视频第48秒处），如此一来虽然会摔死，但成就也会同时解锁。用这个BUG可以节省15秒钟时间，如果这都过不了，那只能说这游戏确实不适合你了……另外一个实用技巧是当影子在空中时应该放开LB/RB，这样可以回复部分超能力槽。



▲看到这里时就要小心了，前面就是挑战的起点。当你走出去时会听到自动存档的声音（很不明显，要仔细听），此时便可手动存档，如此一来如果失败的话只要读档即可重新挑战。



▲这就是传说中的BUG点，往右边大胆地跳吧，成就等着你！



Relic Hunter 10点
ア-ティファクトハンタ-

成就说明 在《劳拉之影》中找到金球。

成就拿法 无论是金球还是秘宝，参见视频即可。



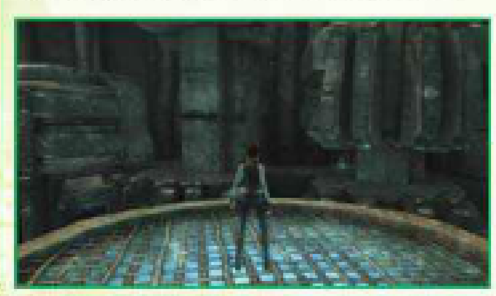
Right of Passage 10点
タイムアタック 2

成就说明 完成时间挑战2。

成就拿法 第2个时间挑战没有捷径可走，只能靠自己的实力了。这个地方也要来两次，但只有第2次来的时候才能解锁成就。起点可参见附图，过程可以参见视频。这个时间挑战从用时来说绰绰有余，但必须在不死的情况下打过去才能解锁成就，这就要求玩家宁稳勿快。其实个人感觉这里还不如第1次来的时候难，留好档多试几次一定能过。平时走路时多用跳水动作可以节省时间，因为腾空时可以放键回复超能力槽。



▲这就是挑战的起点，但你并不能在这里存档。



▲真正的档位出现在这里，不过也就是多花了半分钟时间，可以接受。



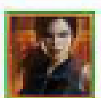
Treasure Hunter 10点
トレジャ-ハンタ-

成就说明 在《劳拉之影》中找到全部秘宝。



Master Reward Hunter 25点
マスタ-ハンタ-

成就说明 在《劳拉之影》中找到全部秘宝和金球。



Lara's Shadow 50点
Lara's Shadow ミッション

成就说明 成就说明：完成《劳拉之影》。

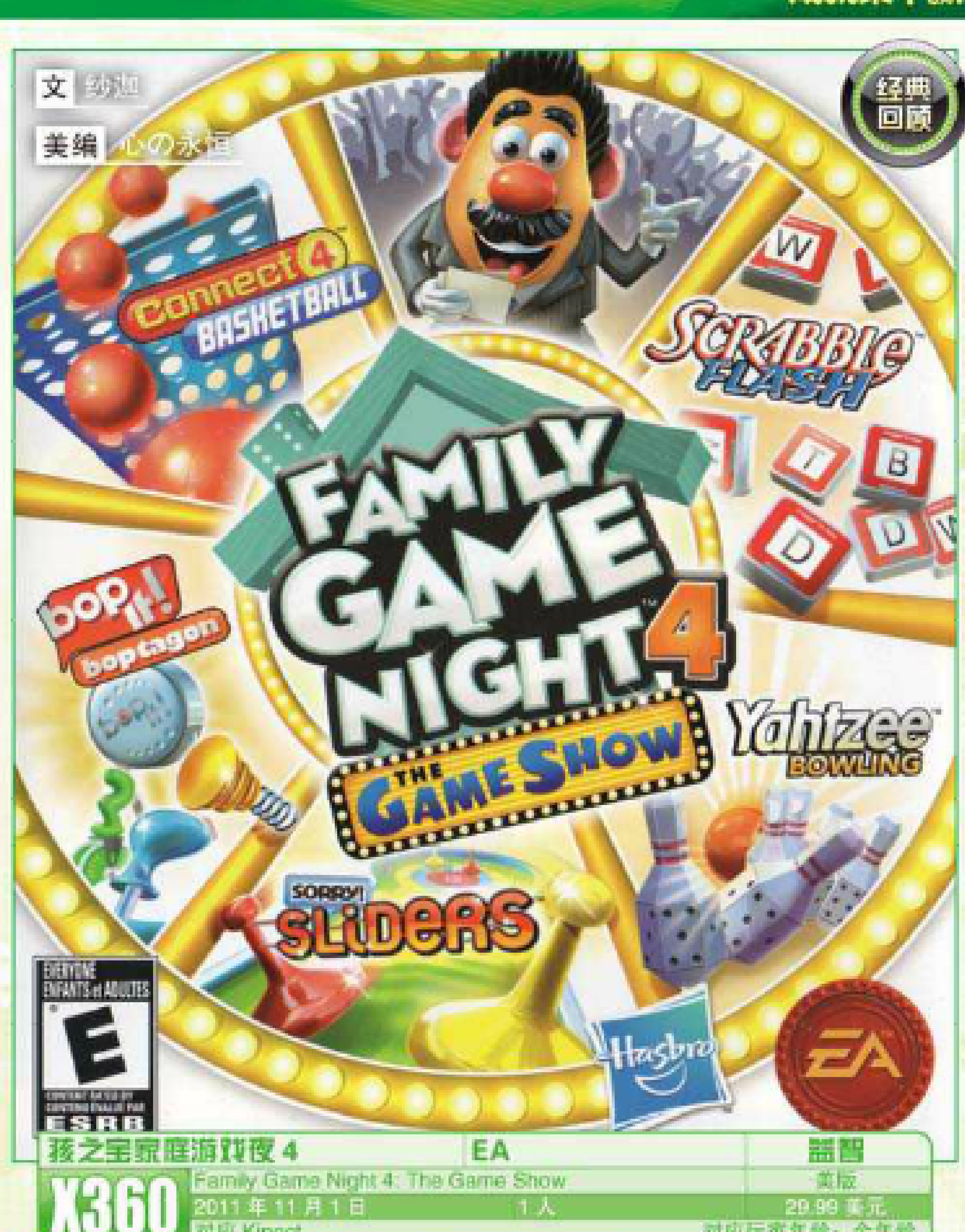
1250点×2，达成！

《孩之宝家庭游戏夜》系列"也算是根正苗红的成就神作了，这次的4代可称历代最简单，但过程也是最无趣的。一共就5个游戏，却要整整打上50遍，重复性暴高，因此只向成就犯推荐。本作虽然对应Kinect，其实用手柄也可以轻松搞定。游戏可以拿两遍成就，分别是欧版和美版，不过欧版锁欧区，美版为全区，这点需要注意一下。

本作最耗时间的一个步骤是将Game Show模式打50遍。在这个模式里，玩家需要把全部5个游戏各玩一遍，之后再进行抽奖，整个过程极其冗长，特别是最后的抽奖环节无聊到死，偏偏还不能跳过。不过Game Show模式没有难度选择，也不要求玩家取胜，因此纯粹是个体力活。开双打的话可以大幅节省用时，但整个过程会变得超级无聊。相反如果始终和电脑对战，速度虽然慢点儿，但可以趁机上上网看看片什么的，记得偶尔动动摇杆按按键即可，如有连发手柄的话连发A键更是轻松。

成就数量	1000点/31个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10－15小时
最少通关次数	50次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	两只手柄

除去Game Show模式外，玩家可以单独选择5个游戏来进行挑战，这部分只需要将5个游戏各打一场就行。另外每个游戏还有一种特殊的玩法，只能通过单独选择的方法来进行，在Game Show模式中无法实现。实际操作时，无论是先打Game Show模式还是先单独选择均可，不过个人建议是先完成Game Show模式，因为在无聊挂机的过程可以自然而然地解除大量成就。只有特殊玩法相关的成就是必须在单独选择时才能解除的。



孩之宝家庭游戏夜4	EA	益智
Family Game Night 4: The Game Show		美版
2011年11月1日	1人	29.99美元
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

X360

综合类成就

A Star is Born　10点

成就说明 完成1次Game Show模式。

Celebrity　20点

成就说明 完成10次Game Show模式。

"A" Lister　30点

成就说明 完成25次Game Show模式。

Super Star!　50点

成就说明 完成50次Game Show模式。

成就拿法 如前所述，输赢不重要，可单打可双打，不过整个过程相当花时间，10小时起。本作和前几作不太一样的地方在于没有数据统计，因此只能慢慢打到成就跳出了……

Snack Time　10点

成就说明 单独选择一个游戏并完成。

Snack Pack　20点

成就说明 用单独选择的方式把5个游戏全部完成一遍，对手必须是电脑。



Bop It!相关成就

《Bop It!》其实就是QTE大赛。主持人喊出命令后，玩家要按下对应的键。一开始会有按键提示，之后提示会消失，但命令和按键的对应关系不变，因此玩家需要把对应关系背下来。这个模式的特殊玩法是《Extreme Bop It!》，相比普通玩法来增加了更多的指令，因此难度也更大。下面将对应关系罗列如下：

命令	对应按键
Bop it	A
Pull it	左摇杆拨↓
Twist it	顺时针旋转左摇杆
Kick it	RT
Whack it	LT
Honk it	LT＋RT
Crash it	左摇杆拨→ 右摇杆拨←

Jr. Bopitologist　20点

成就说明 在《Bop It!》连续成功10次。

Boptician　30点

成就说明 在《Bop It!》连续成功20次。

Whack-a-Matic　40点

成就说明 在《Bop It!》连续成功30次。

2 the Max　50点

成就说明 在《Extreme Bop It!》连续成功30次。

成就拿法 解锁2 the Max成就，可以把以上4个成就全部解锁。由于是特殊玩法，因此必须通过单独选择来进行。在明确了命令和按键的对应关系之后，要想取得连胜是相当简单的，那就是"暂停大法"。即命令发出之后迅速按START键暂停，然后回忆其对应的按键，之后解除暂停快速输入即可。但是即使这样也无法实现30连胜，因为电脑很不给力，一般来说赢个上十次就会挂掉，比赛就会强制结束，因此只能采用双手柄大法，保证1P和2P始终正确，才能让比赛进行下去。经笔者实践证明，即使一控二也没有问题，只有最后两条是无法同时输入的，但只要动作够快，完全可以在1P输完之后马上换2P输入成功！

25 Bop It! Master 40点

成就说明 完成 25 场《Bop It!》。

成就拿法 5 个游戏都有各打 25 场的成就，输赢不限，模式不限，对手不限。这个过程可以在完成 50 次 Game Show 模式中提前解除，下同。



Connect 4 Basketball 相关成就

这个游戏是大名鼎鼎的《Connect 4》的变种，规则还是横竖凑满 4 个球即为赢，但增加了像篮球一样投篮的要素，算是增加了一点技巧要求。普通玩法是双方各投完一个球之后才能进行下一轮的投球，特殊玩法《Speed Shot》则是无此限制，投完即可继续再投。

Hot Shot 20点

成就说明 在《Connect 4 Basketball》中以用时少于 45 秒的成绩战胜电脑对手。

成就拿法《Connect 4 Basketball》的比赛采用三局两胜，本成就要求的战胜是指一场完整的比赛，因此最好是能以 2 ：0 的成绩获胜。听起来好像有点难度，其实电脑弱得可以，连投 4 球直接获胜的事情是常有的。50 次 Game Show 之旅中估计用不到 5 次就能搞定。

Strong Arm 30点

成就说明 在《Connect 4 Basketball》比赛中累计投出100球。

成就拿法 玩法不限，模式不限，累计 100 球即可。

Flawless Victory 50点

成就说明 在《Connect 4 Basketball》的一局比赛中仅投 4 球便赢得胜利。

成就拿法 如前所述，电脑是很弱智的，只投 4 球就赢是常有的事情。

Speed Shot 20点

成就说明 在一场《Connect 4 Basketball》的比赛中，35 秒内投出 10 球。

成就拿法 开双打，选择特殊玩法 Speed Shot，然后 1P 抓紧投球即可。注意不要因为凑齐 4 球而提前结束了比赛。

Connect 4 Basketball Master 40点

成就说明 完成 25 场《Connect 4 Basketball》。

Scrabble Flash 相关成就

《Scrabble Flash》是著名拼字游戏《Scrabble》的变种。在这个游戏中，玩家拼出的词由几个字母组成，即可获得几分，双方中以先达到 25 分的人为胜利者，老实说这个游戏绝对是先出手的玩家有优势。特殊玩法是《Scrabble Five-Letter Flash》，这个模式为单人进行，没有分数要求，取而代之的是时间，在时间内拼出一个由 5 个字母组成的单词即可自动跳到下一个环节，同时字母也会发生变化。

这个游戏对玩家的英语词汇量要求很高，但参考以下网址后就毫无难度可言了。http://www.wineverygame.com/



Quick Thinking 50点

成就说明 在一场《Scrabble Five-Letter Flash》的比赛中拼出 7 个单词。

Human Dictionary 30点

成就说明 在《Scrabble Flash》的比赛中累计拼出 50 个不同的词。

成就拿法 输赢不限、玩法不限、对手不限，累计拼出 50 个不同的词即可。

High Score 30点

成就说明 以 28 分或更高的成绩赢得一场《Scrabble Flash》比赛。

成就拿法 由于每次最多只能拿到 5 分，因此要想取得 28 分的成绩，只能是在 23 分时拼出 5 分词，或 24 分时拼出 4 分词和 5 分词。这个成就就有点看运气，因为电脑有可能抢走你的 5 分词，有时候字母不凑合的话更是无法拼出 5 分词。不过在 50 次 Game Show 之旅时有的是大把大把的机会。

Scrabble Flash Veteran 20点

成就说明 在《Scrabble Flash》比赛中累计得到 1500 分。

成就拿法 输赢不限，对手不限。但是一场《Scrabble Flash》比赛最高只能拿到 29 分，就算玩家次次都是 29 分解决战斗，50 场 Game Show 下来也只有 1450 分。因此本成就应该是全游戏最后一个拿到的成就，在完成了 50 场 Game Show 之后，即可单独选择《Scrabble Flash》来补齐剩余的分数。

Scrabble Flash Master 40点

成就说明 完成 25 场《Connect 4 Basketball》。

Sorry Sliders 相关成就

这是一个类似于冰壶的游戏，不过双方仅各有 2 枚棋子。棋子停在得分圈中即可获得对应分数，同时停在两个圈之间时以高的分数计算。特殊玩法是《Sumo Sliders》，惟一的区别是场地中多了 3 枚相扑手棋子来妨碍玩家。

Denied! 20点

成就说明 将对手处于 5 分圈内的棋子撞出去。

成就拿法 不知不觉间即可解除。

Sorry... NOT! 40点

成就说明 赢得一场《Sorry Sliders》比赛，且让对手一分未得。

成就拿法 稍有麻烦的成就。建议是混完 50 场 Game Show 之后再来补，以个人经验来看在这个过程中满足这一条件的几率不低。《Sorry Sliders》比赛采用三局两胜制，换句话说该成就要求对手在两局比赛中均一分未得。如果没能自然而然地解除，那么可以用开双手柄的方法来搞定。1P 正常比赛，2P 则需要将棋子移到最左和最右，然后以最轻的力度往前投棋子，这样就会一分未得。不过这个“最轻的力度”究竟如何输入，这个就比较考玩家的手感了，可以在投之前反复练习。个人的经验是右摇杆往下时可随意，但往上推时一要动作缓慢、二要幅度很小，让力度保持在三格以下。

Sorry Sliders Sumo! 50点

成就说明 在一场《Sumo Sliders》比赛中，将两个相仆棋子撞出去。

成就拿法 需要选择特殊玩法，可以开双打用双手柄配合，不用非得让 1P 达成这一目标。

Sorry! 20点

成就说明 在一场《Sumo Sliders》比赛中战胜电脑对手。

成就拿法 这个游戏因为有一定的运气成分，所以电脑对手比较难缠，但是 50 场 Game Show 下来怎么说也能搞定一场吧?

Sorry Sliders Master 40点

成就说明 完成 25 场《Sorry Sliders》。

Yahtzee Bowling 相关比赛

这个游戏看上去像保龄球，其实是坑爹的纸牌游戏。玩家首先需要用保龄球开局，之后根据保龄球的成绩来获得对应的纸牌。不过纸牌的点数只有1～6，因此变化较少。特殊玩法是《Yahtzee Bowling Crazy Lane》，区别在于球道中多了3个球瓶。纸牌组合的大小依次如下：五张同点、四张同点、五连顺、三带二、四连顺、三条、两对、一对。



Dead Eye 50点

成就说明 在一场《Yahtzee Bowling Crazy Lane》比赛中，用一球打倒全部的球瓶。

成就拿法 限定于特殊玩法。玩家要做的是将箭头指向左侧（但不能到底），这样将球扔出去之后第一个被砸中的球瓶会把球道右侧的瓶子击倒，从而实现全倒。角度需要玩家自行摸索，试上三四次应该就能搞定了。

Knock 'em Down 30点

成就说明 在《Yahtzee Bowling》比赛中累计击倒600个瓶子。

成就拿法 基本上每次全倒都不是问题，加上还有3次换牌的机会，用不着50次Game Show就能解除了。

Yahtzee! 40点

成就说明 第一次凑出五张同点。

成就拿法 有点看运气，不过50次Game Show里怎么说也能解了，记得活用换牌机会即可。实在不行可以去特殊玩法，因为球瓶变多，凑出大牌的几率更高。



Turkey 20点

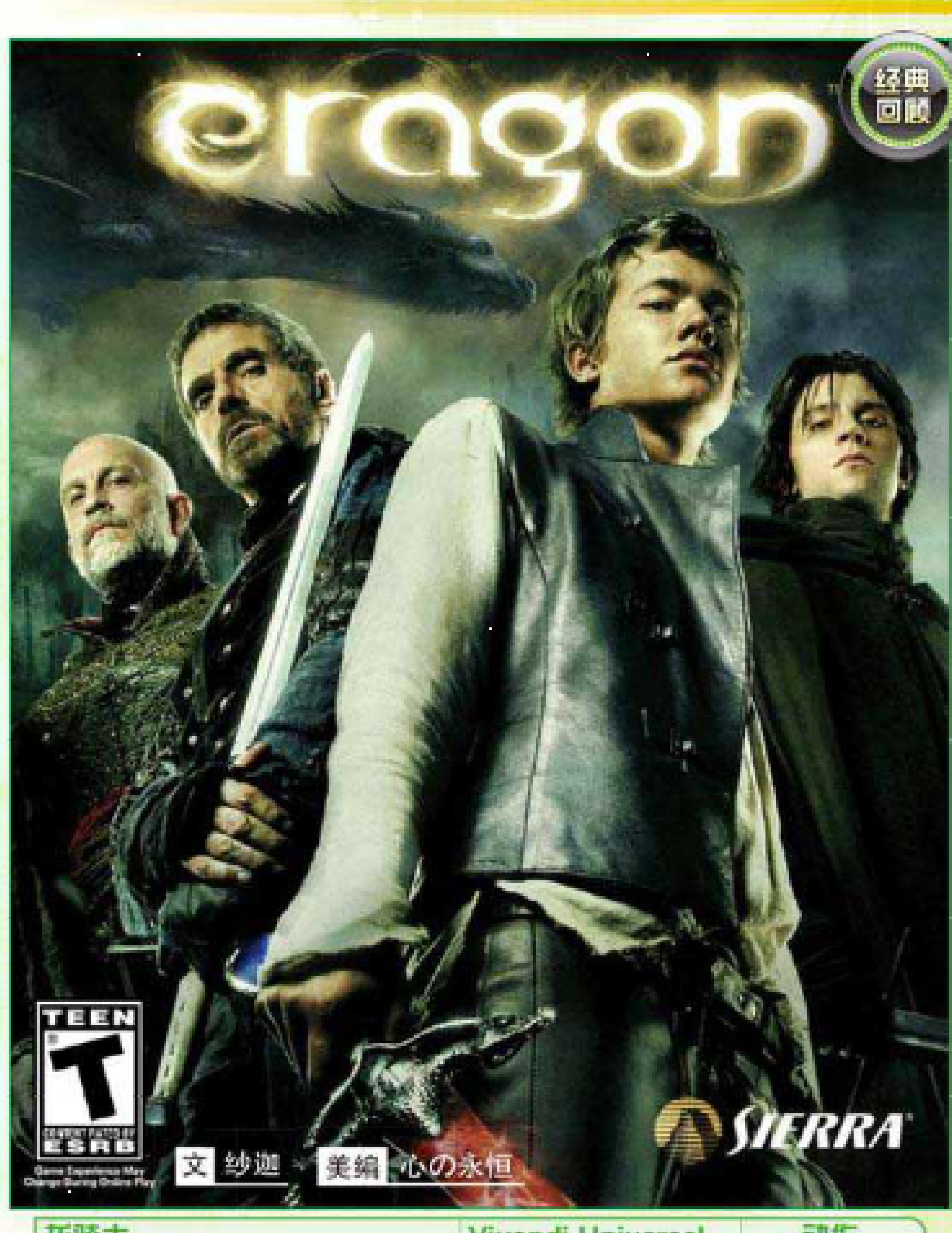
成就说明 在一场《Yahtzee Bowling》比赛中击败电脑对手。

成就拿法 同样是三局两胜制，50次Game Show下来赢一场毫不为难。

Yahtzee Bowling Master 40点

成就说明 完成25场《Yahtzee Bowling》。

1000点×2，达成！



龙骑士	Vivendi Universal	动作
X360 Eragon		美版
2006年11月17日	1人	19.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

随着自制机在国内占有量的提高，有越来越多的玩家建议在“成就集中赢”中加入对锁区游戏的介绍。为此我们决定采用一种折衷的做法，即放宽不报道锁区游戏的限制，但对篇幅进行严格限制，务必以极小的篇幅为大家献上最实用的攻略。第一个享受此殊荣的游戏就是大名鼎鼎的成就神作《龙骑士》！

成就数量	1000点/37个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10小时
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	注意锁区

《龙骑士》之所以有名，除了本身难度低之外，更重要的是它开创了多版本成就分开的先河，因此很值得各位成就犯纪念。但《龙骑士》虽然可以搞两遍，但它是锁区游戏，美版锁美区，欧版锁欧区，这点比较麻烦。本作共有37个成就，构成相当简单：

·Normal难度下打过每一关各有一个成就，一共18个成就。

·Hard难度下打过每一关各有一个成就，一共18个成就。

·每关各有一个蛋需要收集，全部收齐后有1个成就。

但由于难度成就是分开的，因此必须通关两遍才能获得全成就。推荐是一周目选择Normal难度，并完成全收集，然后再以Hard难度开始新游戏。游戏无继承要素。为节省篇幅，以下将以要点的方式来指导大家获得全成就。

1. 收集方面可参见本辑附赠的光盘。惟一需要注意到的是最后一关，这一关蛋的位置并不固定，它会随机出现于云彩之中。由于成就解锁的时机是过关之时，如果玩家拿到蛋但不幸被BOSS干掉，则依然无法解除成就。推荐先在Normal难度打过最后一关拿到成就，然后把难度降为EASY。先把BOSS打至濒死，然后耐心等待蛋的出现。一旦拿到之后就秒杀BOSS过关，成就解除！

2. 普通剑技中最有用的是那招打击技，其有效范围长得可怕。抓到敌人后可以往指定方向扔出，砸到敌人后会令其强制倒地，之后即可冲上去实以一击必杀的倒地追击。

3. 所有魔法中最有效的是前期学会的魔法箭，这一招范围超广，能将大批敌人击倒，之后同样可以进行倒地追击。配合MP高速回复的爆气状态更是犀利无比。

4. 飞龙关“FLIGHT FROM GIL'EAD”是游戏的难点所在，最稳妥的打法是始终在有蛋收集的洞穴里循环，每次进洞时都有回复体力的机会，这样磨光敌人的军力槽就只是时间问题了。本关只有一次检查点机会，即将敌人的军力槽降至一半时。

5. 最终BOSS只会3种攻击方式：喷火、火球和魔法箭。前两种都不算难躲，惟有魔法箭是基本无法躲避的，其实这招是可以用LT+A来反弹的，如果不知道这个窍门，HARD难度肯定无法战胜最终BOSS。

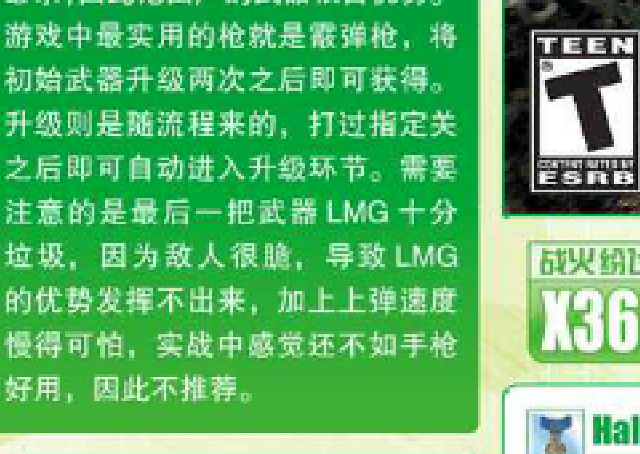
1000点×2，达成！

本作的前身是一款3DS游戏，如今移植到X360上，画面很渣，玩法很落后，不过成就好拿，可以说就是为成就犯准备的。游戏实际上是一款光枪射击游戏，移动前进都是自己的，玩家只管将出现的敌人统统击毙即可。游戏中用右摇杆可以进入掩体，不过和一般的光枪射击游戏不同的是，掩体中并非无敌，有时候反而会把自己暴露在特定方位的敌人面前，这点需要小心。



战火纷飞 破碎之矛	Mastiff	光枪射击
X360 Heavy Fire: Shattered Spear		美版
2013年1月29日	1～4人	29.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

全成就路线图



成就数量	1000点/34个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	4小时
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	4手柄最佳

游戏本身难度很高很高，但有一个比较讨巧的秘技，那就是开四手柄。这个游戏的特点是多人游戏时敌人数量并不会显著增多，因此开4手柄进行4P游戏时，等于是1P的中弹几率降到了1/4，这无形中让游戏难度大大降低。当然没有4手柄的话，3手柄或2手柄也可以，只不过难度也会随之上升。开4手柄时只需以访客身分登入即可，实际游戏中玩家只需操作1P就可以了。

本作有两个难度，一开始只能选择最低难度Rookie Mode，通关后才能选择最高难度Veteran Mode。游戏中还有收集要素，两个难度下收集品的位置完全相同，却是分开计算的，因此要想完成全收集也得至少打两遍。除此之外，游戏提供了选关功能，而且所有数据均可累计，不用担心错过什么。建议各位在两遍流程中就搞定收集，这样可节省不少时间。

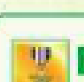
游戏中的敌人个个弱不经风，即使用最弱的手枪也基本可以一击必杀，因此范围广的武器很占优势。游戏中最实用的枪就是霰弹枪，将初始武器升级两次之后即可获得。升级则是随流程来的，打过指定关之后即可自动进入升级环节。需要注意的是最后一把武器LMG十分垃圾，因为敌人很脆，导致LMG的优势发挥不出来，加上上弹速度慢得可怕，实战中感觉还不如手枪好用，因此不推荐。

流程相关

Big Flood 50点
成就说明 打过第2关。

Top Secret 50点
成就说明 打过第3关。

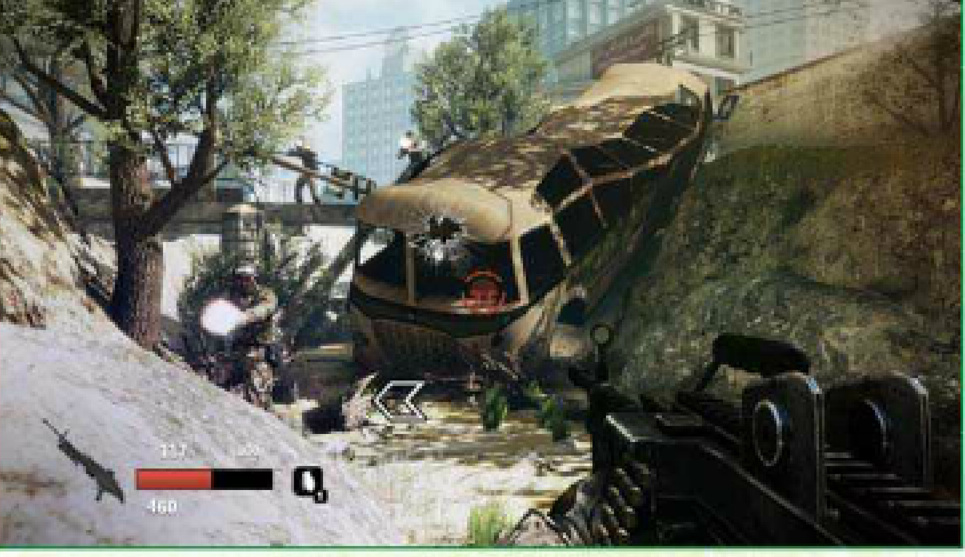
Hawk Eye 50点
成就说明 打过第5关。


Base Defender 50点
成就说明 打过第7关。

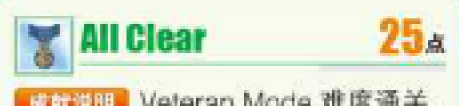
Apache Hero 50点
成就说明 打过第8关。


Package Secured 50点
成就说明 打过第10关。

World Peace 50点
成就说明 打过第12关。




Half Cleared 25点
成就说明 Rookie Mode难度通关。


All Clear 25点
成就说明 Veteran Mode难度通关。

杀敌数相关

杀敌数相关成就均可累计，就算打至一半中途退出，系统也会自动存档，十分贴心。同时满足复数成就条件时，数据全部有效，如用手枪爆掉一个敌人的头时，手枪杀敌数、爆头杀敌数、杀敌数均+1。

Ranger 10点
成就说明 干掉250个敌人。

War Hero 25点
成就说明 干掉500个敌人。

Johnny R. 50点
成就说明 干掉1000个敌人。

Good Aim 25点
成就说明 爆头干掉50个敌人。

Marksman 90点
成就说明 爆头干掉100个敌人。

Multi-kill 15点
成就说明 利用爆炸的溅伤效果同时干掉4个敌人。


Crowd Crusher 25点
成就说明 利用爆炸的溅伤效果同时干掉5个敌人。
成就拿法 在第5关控制AC130时很容易就能达成以上两个成就。


Sniper 15点
成就说明 连续爆头干掉5个敌人。
成就拿法 爆头的得分为20分，可以籍此来判断是否达成爆头。该成就似乎要求在同一场景内完成，如果跨越了场景，即使满足条件也不成立。找个同屏超过5个敌人且靠近检查点的场景，慢慢来刷吧！

Chain Alpha 25点

成就说明 完成5连杀。



Chain Beta 25点

成就说明 完成7连杀。

成就拿法 连杀的定义似乎必须是用不同手段，同样在第5关开AC130时比较容易达成。这一关开始后不久，上下都有大量敌人。先往人多的地方扔一颗炸弹，然后用机枪扫射另外一边的人，如果能接上去，7连杀妥妥的。



Waste 65点

成就说明 累计打出25000发子弹。

成就拿法 这应该是大部分人的最后一个成就。如果补完其他成就还没解除，可以到第8关（开阿帕奇的那一关）来挂机。把第一艘军舰上的炮台、导弹发射器等能威胁到玩家的设置全部破坏，但不要攻击敌兵。之后将准星移到右上方连按RT键即可。如有连发手柄效果更佳。

Specialist 15点

成就说明 用特别武器干掉500人。

成就拿法 特别武器的定义很广，基本上除了玩家自带的装备外其他都算，包括导弹、机枪炮台等等，500人不是很多，第一遍通关之前就能拿到。



Simple & Efficient 25点

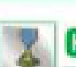
成就说明 用手枪干掉250人。

成就拿法 同样是比较后期才能解除的成就。本作不能主动换枪，要想使用手枪的话就得故意把手上武器的子弹全部打光，这样电脑会自动换成无限子弹的手枪。注意部分关卡不能用使用手枪（如序章、载具关）。



Fragile World 15点

成就说明 需破坏200个可摧毁的物体。



Collateral Damage 25点

成就说明 需破坏500个可摧毁的物体。

成就拿法 最佳时机是载具关，记得把能看到的物体都轰上一炮即可，快的话一周目通关之前即可解除。

收集成就

本作的收集品一共有16个，它们分布于第1、2、3、4、6、7、9、12关，两种难度下分别计算，收集品的位置也不会变。本作的收集品是电台，你需要将其打爆，打爆时有250分，可以籍此来判断是否破坏成功。有时关卡比较混乱，可能不容易辨别分数，不过通过电台的外貌也可以判断，被破坏后的电台的贴图会有明显不同。如果有错过的电台，可以用选关的方式来弥补，不过不推荐。全电台的位置可参见本文最后的附录。



Radio Breaker 10点

成就说明 破坏8个电台。

Orders Disruptions 10点

成就说明 破坏12个电台。



Radio Silence 10点

成就说明 破坏全部16个电台。

特殊成就



Invincible 25点

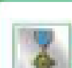
成就说明 在未中一枪的情况下打过任意一关。

成就拿法 由于AC130关无法解除该成就，正常情况下要想不中一枪而过关简直是不可能的事情，哪怕开4手柄也是如此。但游戏中也为玩家留了后手，那就是第11关。在这一关里玩家要开坦克前进，全关中只有敌人的坦克能对你造成伤害，虽然是一击死，但如果不幸被打死也只会从检查点复活。更重要的是，在这种情况下玩家依然算是未中一枪！换句话说只要打过这一关就能解除这个看似不可能的成就了。

Good Eye 15点

成就说明 以50%以上的命中率打过任意一关。

成就拿法 如字面意思所述。在冲100个爆头的过程中可自然而然地解除。



Local Hero 15点

成就说明 在未引发任何爆炸的情况下打过任意一关。

成就拿法 推荐打第一关，只杀敌人，不攻击其他任何物体。如果你枪法够准，解除这个成就不是问题。



Agile 25点

成就说明 在任意一关里成功输入全部QTE指令。

成就拿法 本作的QTE指令都是用右摇杆输入的，没有难度可言，正常情况下第一关打过时就能解除了。

No Turning Back 15点

成就说明 在Veteran Mode难度下，不使用任何检查点打过最后一关。

成就拿法 这个成就实际上就是要求玩家在不死的情况下打过高难度的最后一关。如果你只有一个手柄，那么这个成就的难度相当大。但如果有4个手柄，一遍过也不是梦想。需要注意的是别误伤了队友，不然直接出局。如果想重试，需要从本关开头重新开始。

Eagle Eye 15点

成就说明 在狙击环节达成百分百的命中率。

成就拿法 游戏中的狙击环节只有两处，第7关和第9关。个人推荐是在第7关达成，因为重试比较方便。成就的要求很简单，在狙击环节中保证弹无虚发，一枪一个敌人。如果失败的话就等到狙击环节结束后自杀，这样可以重新来过。注意成就解锁的时机是过关之后。

Red Boom 15点

成就说明 在任意一关里破坏全部的红色汽油桶。

成就拿法 只要见桶就射，这个成就的难度不大。如果实在无法解除，可以去第一关，本关只有一个红色汽油桶，它出现在本关的最后环节（即电台所在的场景）。

电台位置一览

由于本作的游戏方式是光枪射击，因此将一个场景中的敌人全灭之后玩家会自动前进，因此在没找到电台之前必须留下部分敌人。如果成功破坏了电台但在到达下一个检查点前被打死，那么需要再破坏一次电台才算有效。

★第1关

本关的最后阶段，有一辆带机枪的吉普车挡在你面前。躲进左边的掩体，就会看到右边的电台。

★第2关

本关开始后从船上下来，一直往上来到顶层平台，电台在画面左侧的一个木箱上面。

★第3关

本关开始后从车上下来，在接下来不远的场景中的地上。可以先躲再找。

★第4关

使用夜视镜后，很快就会看到位于灌木下方的电台。

★第6关

进入矿坑后稍微往前，在一个有加血道具的场景中，电台位于左边的木箱上。

★第7关

完成用机枪炮台扫射敌人的环节后，会看到一堆配电箱。在之后的狭窄通道中可以往右躲入掩体，这时电台会出现在右上方的木箱。

★第9关

进入狙击环节时，电台会立刻出现在你面前。

★第12关

进入第二个控制室时，电台位于正前方的桌子上。

文 纱迦 美编 一刀



格斗之蛇	SEGA	格斗
X360 Fighting Vipers		XBLA
2012年11月28日发售	1-2人	400点MSP
无对应汉化		

去年年末，SEGA一口气推出了3个街机复刻游戏，分别是《索尼克格斗》、《VR战士2》、《格斗之蛇》。这3个游戏价格均为400点MSP，与其说是服务FANS，倒不如说是服务成就犯，因为这3个游戏的成就都非常简单，方法得当的话一个小时即可解决战斗，特别是《索尼克格斗》仅需10分钟即可全成就。从难度上来说，这3个游戏中最难的就是《格斗之蛇》，当然说是最难，其实也难不到哪里去。下面就带大家开始愉快的《格斗之蛇》全成就之旅！

全成就路线图

《格斗之蛇》是上世纪末SEGA推出的街机3D格斗游戏。当初SEGA在这个领域和Namco陷入苦战，自社的《VR战士》虽然成功，但其硬派的风格也吓跑了不少玩家，为此SEGA专门开发了《格斗之蛇》这样一款游戏，引入墙壁、爆甲等新鲜要素，出场角色多为俊男美女，其中更有Honey（部分版本中又名Candy）这名人气十足的性感小妹。到了2代，更是开发出了终极KO这样的夸张要素。但最终《格斗之蛇》还是未能获得大的成功，仅推出了两代就草草结尾了。

游戏的操作十分简单，具体详见下表，可以在OPTION中更改操作。XBLA版《格斗之蛇》的成就十分简单。只要在Arcade模式中打过前4关，然后利用秘技调出一些特别模式，之后再完成爆甲之类的特殊要求，即可全成就，方法得当的话半小时足矣。不过主动爆甲的指令用手柄输入比较困难，推荐是用摇杆来完成，如果有连发手柄则更是轻松愉快。

成就数量	400点/15个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	30分钟左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

按键	功能
X	防御
Y/A	拳
B	脚
X+A	投技
←←	疾退
→→	前冲
X+A+B	受身

Stage 1 Complete 20点

成就说明 打过Arcade模式的第1关，难度不限。



Stage 2 Complete 20点

成就说明 打过Arcade模式的第2关，难度不限。



Stage 3 Complete 20点

成就说明 打过Arcade模式的第3关，难度不限。

Stage 4 Complete 20点

成就说明 打过Arcade模式的第4关，难度不限。



Perfect 40点

成就说明 在Arcade模式中满血赢得一场比赛的胜利。

成就拿法 推荐在第1关完成。如果感觉有困难，直接让2P在Arcade模式中乱入，然后让1P将其满血干掉即可。

Random Mode 20点

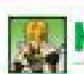
成就说明 进入随机模式。

成就拿法 首先进入Arcade模式但别急着按键，这样游戏会开始自动演示。在这个画面中按住↑不放，再按START，就会进入随机模式，其特征是Arcade模式的对手随机出场。

Ranking Mode 20点

成就说明 游玩一局排名模式。

成就拿法 进入Arcade模式，在自动演示画面中按住X+A+B不放，再按下START，成功之后在屏幕上方会显示RANKING MODE。之后打赢一局再输掉，在签名画面时就可以解锁成就了。



Kids Mode 10点

成就说明 进入儿童模式。

成就拿法 退回模式选择画面，按住LB+RB不放，再选择Arcade模式或Offline Versus模式，不用开始游戏即可解除这个成就。

Wall Breaker 40点

成就说明 在Arcade模式或Offline Versus模式中初次破墙。

成就拿法 推荐选择Arcade模式，最低难度，时间调多，然后不断用9B（大跳飞腿），当对手只剩一丝血时用这招即可将其破墙打出，成就解除。

Armor Breaker 40点

成就说明 在Arcade模式或Offline Versus模式中初次打爆对手的护甲。

成就拿法 基本上在拿上一个成就时就能同时拿到，不行的话往下看。

Who Needs Armor 20点

成就说明 在Arcade模式或Offline Versus模式中初次主动爆甲。

成就拿法 主动爆甲的指令是→←→←+X+A+B（LT默认为X+A+B的效果），只要使出一次主动爆甲即可解除成就。但该指令要求在很短的时间内准确输入，以X360的手柄而言的确有些麻烦，最好是能有个摇杆。如果你有连发手柄的话就很简单了，开始游戏后只要把→设为自动连发，然后迅速连点两次←并按LT，即可顺利爆甲。



Mahler 60点

成就说明 在Arcade模式或Offline Versus模式中初次使用Mahler。

成就拿法 只要在选人画面中，将光标移到Grace的左边，就会看到他了。

Skirt Destoryer 60点

成就说明 在Arcade模式中让Candy/Honey的短裙爆掉。

成就拿法 两种方法可以获得这个成就。

其一，选择Honey打Arcade模式，每一关都使用一次主动爆甲指令，这样在打完全部9个对手时就能解除。如果你对主动爆甲深感苦手，那么可以选择下一种方法。

其二，1P进入Arcade模式，然后2P乱入。1P选Candy/Honey，2P选Mahler。1P先蹲防，让2P用蹲P或蹲K将腿部装甲打至闪光。之后2P用PPP将1P打倒，然后用↑P进行倒地追击，成功之后Candy/Honey的腿部装甲就会被打光。之后让1P将2P打败。如此重复10局，在第11局当Candy/Honey的腿部装甲被打爆时，迷你裙也会一起爆掉，成就解除。



Class of '95 5点

成就说明 进入怀旧模式。

成就拿法 退回模式选择画面，按住X不放，再选择Arcade模式，当进入自动演示画面时就会解除这个成就。

Sweet Tooth 5点

成就说明 观看Candy/Honey的第2种演示画面。

成就拿法 在模式选择画面按住↑不放，直到进入自动演示画面再放开。这时不要按任何键，让游戏自动演示。这样在经过全角色介绍和两场CPU战斗之后，就会出现第二种自动演示，当Candy/Honey出现在屏幕上时，成就就会解除。



VR 射手	SEGA	体育
Virtua Striker		XBLA
2013 年 2 月 13 日发售	1~2 人	800 点 MSP
无对应周边		

X360

今年年初 SEGA 推出了两款街机复刻游戏，同样是主打成就牌。这两款游戏分别是《VR 射手》和《电脑战机》。比较特别的是，这两款游戏仅在日服卖场提供了下载，其他服目前还没有推出。加上两款游戏的价格都是 800 点 MSP，除了成就犯外不太推荐购买。下面来看看《VR 射手》的成就攻略！

全成就路线图

《VR 射手》是上世纪 90 年代末期的著名街机足球游戏。由于是街机游戏，操作当然会被简化，而且也没有排兵布阵这样的要素，具体操作如下：X 键为短传 / 抢断，A 键为长传 / 头球，B 键为射门，射门时要注意长按 B 的时间会影响力度。游戏中各国球队的实力大致是以 94 年美国世界杯为基础的，如今打起来真是颇为怀念。游戏有不少累计型成就，并不要求在一次游戏中拿齐，可反复累计，因此难度不大。游戏可以全程调最低难度进行，相信只要懂点足球知识的人都不会被难到。

注意所有成就均限定 1P 才能获得。

成就数量	400 点 /12 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	1 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

FC SEGA 40点

成就说明 在 ARCADE 模式或 OFFLINE VERSUS 模式中使用 FC SEGA 队。

成就拿法 FC SEGA 队是游戏的隐藏球队，有两种方法可以选择它。常规方法是在不接关的情况下打通街机模式，另一种方法则是直接用秘技调出来。具体指令为：在选择队伍的画面中，将光标依次停在以下球队上各按一次 START：FRANCE、COLUMBIA、SPAIN、ENGLAND、GERMANY、ARGENTINA。由于时间有限，供输入指令的时间不是很多，需要背一下位置。FC SEGA 队也是游戏中的最强球队，建议用它来完成全部成就。



デカ头 40点

成就说明 在 ARCADE 模式或 OFFLINE VERSUS 模式中开启大头模式。

成就拿法 在任意比赛开始前、比赛监督介绍球队名称的时候，用左摇杆快速输入↑、↓、←、→、X，即可开启大头模式。

脱·初心者 40点

成就说明 看完 HELP&OPTIONS 里的玩法介绍（HOW TO PLAY）。

トーナメント优胜 60点

成就说明 在 Arcade 模式获得优胜。

成就拿法 等于是要求将 Arcade 模式通关。可以按如下设置来大幅降低难度：

Difficulty	Easy
Tim	1:30
Extra-Time	Off
PK	On

Vゴール 40点

成就说明 在 Arcade 模式中用金球战胜电脑球队。

成就拿法 建议按如下设置，这样在时间结束后就会进入加时赛。只要没人打入金球，比赛会一直继续。

Difficulty	Easy
Tim	1:30
Extra-Time	Time Free
PK	Off



PK战 40点

成就说明 在 Arcade 模式中通过点球大战战胜电脑球队。

成就拿法 这个设置正好要和上一个成就反过来，要把 Extra-Time 设为 Off，打开 PK 并设定点球轮次。之后只要拖进点球大战并战胜 CPU 即可。

10回胜利 30点

成就说明 在 Arcade 模式中累计战胜电脑球队 10 次。

成就拿法 由于本作的 Arcade 模式最多只能打 5 场，因此你至少要通关两遍方可解锁这个成就。

5回胜利 20点

成就说明 在 Arcade 模式中累计战胜电脑球队 5 次。

初胜利 20点

成就说明 在 Arcade 模式中初次战胜电脑球队。



10ゴール目 30点

成就说明 在 Arcade 模式与电脑球队的比赛中累计攻入 10 球。

5ゴール目 20点

成就说明 在 Arcade 模式与电脑球队的比赛中累计攻入 5 球。

初ゴール 20点

成就说明 在 Arcade 模式与电脑球队的比赛中首次取得进球。



电脑战机 Virtual On	SEGA	动作
电脑战机バーチャロン		XBLA
2013年2月13日发售	1~2人	800点MSP
无对应周边		

本作是SEGA最新街机复刻游戏之一，与《VR射手》是同一天推出的。本作秉承了系列"必属成就神作"的优良传统，就算是从来没接触过《电脑战机》的玩家也可以轻松取得全成就。至于系列老玩家更是可以在差不多5分钟的时间内便拿齐400点！

全成就路线图

首先让我们看看《电脑战机 Virtual On》的操作。熟悉之后即可开始游戏，要想在最短的时间内解除全成就，就将时间调为60秒，只打1局，难度当然要选最低的VERY EASY。之所以不将时间调到最低，是因为这会影响隐藏BOSS的出现条件。从来没接触这个系列的玩家可以分两遍进行，因为隐藏BOSS只要见到即可，不要求打过。

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
LT	左攻击
RT	右攻击
LT+RT	中央攻击
Y	跳跃/自动锁定
A	防御
X/B	加速

成就数量	400点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10分钟
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

M.S.B.SYSTEM ver.3.3 20点

成就说明 在ARCADE模式中选择一名角色开始游戏。

IN THE BLUE SKY 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第一关。

成就拿法 只要打过即可，可接关。注意如果想一遍拿齐全成就，请务必将剩余时间拖至25秒或25秒以下时再胜利，可以TIME OUT。顺带一提的是这些关卡成就也是对应角色的主题音乐名称。

SHE'S LOST CONTROL(S.L.C.) 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第二关。

EVERYTHING MERGES WITH THE NIGHT 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第三关。

HIGHER GROUND 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第四关。

RUINS 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第五关。

EARTH LIGHT 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第六关。

THE WIND IS BLOWING 20点

成就说明 打过ARCADE模式的第七关。

FADE TO BLACK 40点

成就说明 打过ARCADE模式的第八关。

CRYSTAL DOOM 60点

成就说明 击败ARCADE模式的最终BOSS：ジグラット。

OPERATION MOON GATE 40点

成就说明 在Arcade模式通关后的STAFF画面中，用左摇杆累计输入100次方向指令。

成就拿法 通关后出现STAFF画面时，不要跳过，直接开始猛转左摇杆。当STAFF结束后即可解除。

ALICE IN THE WONDERLAND 60点

成就说明 在Arcade模式遭遇**ヤガランデ**。

成就拿法 **ヤガランデ**的出现条件是在街机模式中每场比赛胜利时剩余时间都在25秒或25秒以下（含TIME OUT胜利）。注意一定要将时间调在60秒时才能出现。连续5场比赛成功之后，**ヤガランデ**会在第5场比赛结束后乱入，遇到它的瞬间即可解除成就。











RESIDENT EVIL®
REVELATIONS

以“回归系列原点”为口号的《启示录》在3DS平台受到了认可，此番移植家用机平台，除了建模的高清化之外，也加入了诸多新要素。游戏的剧情介于系列4、5代之间，讲述BSAA组织成立和壮大的故事，整体风格则接近5代的DLC章节“迷失噩梦”。如果是系列的老玩家，相信都能够在本作中找到一丝传统《生化》的味道。

生化危机 启示录	Capcom	动作射击
X360	Biohazard Revelations Unveiled Edition	日版
	2013年5月24日　1～2人	4990日元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

基本系统

画面解说



①当前区域周边的缩略地图
②所持有的回复药草和钥匙数量，后者为突袭模式特有
③仅在突袭模式中显示，表示敌人的特性、等级和生命值
④武器的准星，使用狙击枪和火箭筒时会自动开启瞄准镜
⑤当前装备的主武器，数字的分子表示枪膛内的弹药数、分母表示持有的总弹数
⑥当前装备的爆炸类副武器，数字表示持有的总数

操作一览

功能	射击型操作	经典型操作
步行	轻推左摇杆	轻推左摇杆
跑动	重推左摇杆	重推左摇杆
横向移动	左摇杆←/→	LT+左摇杆←/→
原地旋转	右摇杆←/→	左摇杆←/→
快速转身	左摇杆↓+A	左摇杆↓+A
准星移动	LT+右摇杆	RT+左摇杆
瞄准射击	LT+RT	RT+X
使用扫描仪	LB+RT	RB+X
使用副武器	RB或LT+RB	Y或RT+Y
快速出刀	RT	LB
装填子弹	X或LT+A	RT+A
狙击倍率	按下RS	按下RS
使用药草	Y	B
固有动作	A	X
切换主武器	方向键←/→	方向键←/→
切换副武器	方向键↑/↓	方向键↑/↓

注：本作有射击（シューター）和经典（クラシック）两种类型的操作可供选择。固有动作包括对话、调查、开门、翻越、攀爬、发动体术等，挣脱敌人的束缚为快速转动左摇杆。

特殊动作

紧急回避

紧急回避是本作的一个重要系统，概念上类似3代的回避系统，在特定时机准确输入指令可以完全躲开敌人的攻击，并借此空隙反击或快速离去。具体操作是在敌人攻击命中的瞬间推左摇杆↑，或是左摇杆推↓的同时按A键（摇杆推↑时并不需要按其他键）。由于紧急回避并不像6代的反击系统那样有按键提示，再加上不同敌人、不同攻击招式的判定时机都有所差异，推摇杆的具体时机需要玩家在实战中慢慢摸索。回避时根据玩家推摇杆方向的不同，角色在闪避动作过后所处的位置和面部朝向也会有所差异，一般来说推↑是闪到敌人身后，推↓是后撤到攻击范围外，但也有特例，玩家需结合实际情况选择使用。角色在上子弹等硬直动作中也是可以发动紧急回避的，故在高难度下的使用率极高，熟练掌握才能减少伤害，回避不必要的战斗。

体术攻击

本作中体术的发动条件与前几代略有差异，玩家需以特定的方式命中敌人的特定部位，或是在特定时机攻击敌人才能令其陷入硬直状态，比如人型的敌人是攻击手部，将双手都打出类似脱臼的效果时其就会陷入硬直，猎杀者则要在其大步奔跑或跳跃时命中头部，才能把它打得跪地不起。不具有杀伤力的脉冲手雷可以把大范围内的敌人直接炸出硬直，仅有少量敌人如狼型、鱼型变异体不存在硬直状态。当敌人陷入硬直后，玩家就可以近身按固有动作键施展体术攻击。体术并没有诸如上、中、下段或前后身位之分，每名角色都只有一招固定的体术，但在发动时按住按键可以进行蓄力，体术威力与蓄力时间成正比，当松开按键或蓄力达到最大时才会施放。蓄满力的体术威力非常可观，不过角色在蓄力时是毫无防备的，一旦被其他攻击命中蓄力就会中断，故需要结合战况考虑，把握好蓄力时间。

倒地还击

当受到敌人的下段攻击或是震地攻击时，角色会在倒地后进入一种特殊的半起身状态，需要连点固有动作键才能完全站起来。此时如果角色身上有携带手枪，玩家可以选择在这种半起身的状态下举枪迎击（其他主武器都不能在此状态使用），或是用近战型和爆炸型的副武器牵制敌人，设法减缓其靠近的速度。不过手枪威力毕竟有限，在面对一些步步逼近的强敌如剑盾型变异体时，建议还是投掷爆炸物并尽快站起，免得受到进一步的伤害。

回复体力

本作中并没有4代以来那种明确的血槽概念，甚至连传统的“心电图”都没有，玩家只能通过画面的情况来判断角色的残余体力。当角色受伤后屏幕四周会出现溅血效果，血液越多表示受伤越重，当画面变成黑白色、角色出现手捂腹部的动作时，表明其已经陷入重伤状态，需要尽快补血。

回复道具也只有绿色药草（ハーブ）一种，当然也就不存在药



草组合系统，不过使用绿色药草后的效果是体力回复到最大。由于补血不存在“喷雾”或“嗑药”的具体动作，玩家可以在任何时候使用且即刻生效，载具战中甚至是被敌人扑咬、打飞时都可以补血，不过如果受到即死型攻击或是角色的体力不足以承受下一击的伤害，纵使吃药也是无法避免死亡的。战役模式中携带药草的数量上限为5，当扫描解析度达到100%时还可以贮存1个。

游泳和载具操作

流程中有不少水下场景，需要角色通过游泳展开探索。在水面上按固有动作键角色便会潜入水中，之后通过右摇杆调整方向，左摇杆推↑游泳前进。潜水时受到敌人的攻击不会费血，但要损耗氧气槽——该数值同样不会直观地显示，玩家只能通过画面的明暗程度进行判断，四周的黑影越多表示氧气越少，当画面变成黑白时就非常危险了，一定要及时找到换气点，否则会缺氧而死。

在特定的章节中还穿插着乘坐快艇和直升机的载具战，载具会自行移动，故玩家只需专心用武器瞄准射击。射击型操作时RT键为机关枪射击、RB键为发射榴弹。画面左下角显示的是榴弹的残弹数，其每隔一定时间会自动补给；机枪没有弹药限制，不过右下角有一个半圆形槽表示枪身的温度，连续射击该槽便会上升，到达最满时会陷入一段时间不能射击的过热状态，故要适时松开按键降温。

无敌时间

在危急关头利用特定动作的无敌时间躲避攻击的技巧在本作中同样存在，角色在俯身拾取道具、打开房门、翻越障碍、攀爬扶梯、发动体术、成功回避、倒地起身、开启武器箱、跳跃在空中以及面对爆炸的捂脸动作时都是无敌的。当玩家主动使用爆炸型副武器或是火箭筒，无论距离爆炸点多近都不会伤及自己，不过会进入捂脸的短暂硬直状态，该状态可以取消上弹时间。注意，打爆场景中的燃气罐或油桶的爆炸会波及自己。

武器装备



扫描装置

扫描装置“Genesis”是游戏中的关键装备，使用方法为举起后用摇杆寻找目标，令画面中央的圆形锁定框与扫描目标相交汇，按住射击键待右上角的槽蓄满后，扫描便算完成。进行扫描主要有以下3个目的。

发现道具

场景中的大部分补给品甚至一些关键道具都不是直接显现在画面中的，需要先扫描才能看到。如果附近有隐藏道具，举起扫描装置时右下角的黄灯会亮起，对可疑点位进行扫描后道具才会显现出来，供玩家拾取。需要注意的是，提示灯和扫描的有效范围都是360°的，有时候可能会把隔壁房间甚至是上层或下层区域隐藏的道具扫出来，并不一定立刻就能拿到。



解析数据

成功扫描敌人时能够提高画面正上方的解析度百分比，当解析度到达100%时便会自动获得1个回复药草。扫描活着的敌人解析度比尸体高，离敌人越近解析度越高，但是同种类的敌人扫描多次后，解析度会逐渐减少。另外当身上的药草为5个，解析度又达到100%时会暂时无法扫描敌人。提升解析度的目的是获得回复药草，故扫描敌人应该以自身安全为前提，为了扫描活着的敌人导致浪费过多血量反而得不偿失。

探寻手印

场景中的特定位置隐藏着手印，平时用肉眼无法看到，惟有举起扫描装置时才会发现（右下角不会有亮灯提示）。共计30个的隐藏手印关系到两把枪械的获得以及成就的解锁，故推荐一周目时就确保完成，同一个存档进行多周目游戏时是无需重复扫描的，手印的具体位置请参看战役模式攻略后的截图。

改造部件

本作回归了经典的“次元武器箱”设定，角色身上最多只能装备3把主武器，其他的都会存放在武器箱中，且不同地点的箱子是互通的。玩家可以在此更换武器，或是利用改造部件对枪械进行强化。游戏中可以找到“一般部件（カスタムパーツ）”、“违法部件（违法カスタムパーツ）”和“传说部件（レジェンダリーパーツ）”，第三类为Infernal难度特有，其效果往往也更强力。改造部件除了能提升枪械的威力、连射速度和装弹数这3项基本属性外，还可以提升打出敌人硬直的能力，追加蓄力攻击效果等等。每把枪上的可用改造插槽数量表明其能装备几个改造部件，同类效果的部件只能装备1个，此外部件的适用枪械种类也有所差异。由于枪械不存在4、5代中的“最高改造”概念，玩家可以根据枪的特性、战斗的需要以及自己的作战风格自由改造，搭配部件也是本作中最值得玩味的系统之一。

主武器

本作的主武器包括手枪、霰弹枪等5大类枪械，以及系列的经典武器——火箭筒。同类武器的子弹通用，想要提升携带子弹的上限需要找到相应的弹药包（弹药ケース）。部分敌人对特定武器存在一定的抗性，比如用冲锋枪攻击新增怪物Wall Blister伤害会降低40%，霰弹枪对自爆型敌人Ooze Chunk只能造成30%的伤害等。当子弹命中敌人的弱点部位时有一定几率发生会心攻击，视觉效果为发出白光，威力也会成倍提升。下面先综述一下各类枪械的特点，枪械的详细数据请参看攻略后的资料部分。

手枪

优点是弹药补给充足、上弹速度快、适用范围广，但是威力一般，纵使命中弱点也很难给敌人造成重创。除了用“ダメージ”和“ファイアレート”弥补威力和射速上的不足外，不妨装备提升打出硬直几率的“デイズ”系部件，配合本作新增的“ブラスナックル”部件，活用体术攻击敌人。如果找到“バーストⅢ”这样一次能打出5发子弹的强力部件，可令手枪堪比小型微冲，使用率大大提升。

霰弹枪

一次能射出多发子弹造成面性杀伤，对瞄准的精度要求不高，面对移动速度较快的敌人时很有效。不过火力较为分散，与敌人距离较远时威力会大幅降低，如果子弹命中数量不足的话很可能无法阻止其前进，且装弹数较少。用“ファイアレート”和“リローダー”系部件可以弥补霰弹枪在连射速度和上弹速度方面的不足；“インファイター”系部件的效果是4米以内时威力上升，与霰弹枪很契合；而“ナロウ”系部件能让子弹散射的范围变窄，可以集中霰弹枪的火力输出。

冲锋枪

由于子弹相同，突击步枪也归在冲锋枪一类，高射速是此类枪的共性。MP5、P90的单发子弹威力不足，但连射速度极快，用“ダメージ”和“ファイアレート”系的部件提升威力和射速后，再辅以“バインド”系部件，一般敌人都能被打得毫无还手之力，不过子弹消耗的速度也比较快；突击步枪类的AUG、G36在射速方面虽略逊一筹，但单发子弹威力不弱且具有贯通性，最好配备“ロングマガジン”系部件提升装弹数免得频繁上弹，便于有效地压制敌人，不过突击步枪的反作用力稍大，连续射击时准星会有明显偏移，要注意手动调整。

狙击枪

射程最长、不存在衰减距离，单发子弹威力极大且会心攻击率高，对于玩家瞄准的精度要求也较高。M40A1打一发就要上膛一次，连射速度极差，最好是配合“ダメージ”和“クリティカル”系部件提升威力和会心攻击率，再辅以蓄力部件“チャージショット”，争取一发打出高伤害；PSG1看似威力较低，但是游戏里惟一一把连狙，用“ファイアレート”强化后连射速度非常惊人，近距离纵使第一发不中也能迅速调整准星继续攻击。



麦林枪

系列中BOSS战的利器，本作也不例外，由于平时能够找到的麦林子弹极为有限，故要尽量用在关键场合。左轮拥有战役模式下所有枪械中最高的单发威力，改造部件也应以提升威力的为主，令火力最大化，配合连射部件“バーストⅣ”可以弥补射速的不足，强如BOSS级敌人也能很快打跪，装弹数和上弹速度方面的劣势就用走位和闪避弥补一下；沙鹰的威力稍逊一筹，胜在连射速度快，不过由于拓展槽较少，限制了改造部件的发挥。

火箭筒

游戏中威力最大的武器，正中目标伤害是30000、卷起的暴风威力也高达15000，对大部分敌人都有秒杀的效果。不过剑盾型敌人Scarmiglione是个例外，其盾牌能抵御各种攻击，一定要命中本体。火箭筒的举起和瞄准速度都偏慢，推荐利用“火箭筒速射”的技巧，先用其他枪械瞄准敌人，在迅速切换的同时发射火箭筒，可以保证快速准确地命中。虽然在战役模式的7-2和11-1都能得到火箭筒，但是玩家最多只能持有1支，故建议留到最高难度下的最终BOSS战再用。在Infernal难度通关后获得的无限火箭筒与普通火箭筒并不冲突，可供玩家尽情虐怪。

副武器

除了枪械类主武器外，角色还可以装备近战型武器和投掷类的爆炸型副武器。近战武器没有使用次数限制，可以用来开锁、打碎木箱或是砍掉远程攻击型敌人射出的“子弹”。同种爆炸型武器的携带数量上限为9。

近战武器

本作的近战武器并不需要事先做“举刀”的动作，按键就能快速使出，通过摇杆调整视角可以便于角色准确地命中目标。在操作不同角色时，其使用的近战武器也有所区别。同是使用匕首，Jill是向前进行快速突刺，Chris则是横向的挥刀，攻击范围不同，但威力皆为50；手持双刀的Keith为挥刀纵砍，每刀的威力都是50，发动体术时更是为多刀判定；Parker的战斗斧在战役模式是一个特例，威力高达1000（突袭模式下调到一般水准）。

爆炸武器

手雷：普通手雷的爆炸中心威力2000、暴风威力1000，是陆地上伤害最大的爆炸型武器，不过从投出到引爆需要一定的时间，对移动速度较快的敌人效果并不佳。

诱爆手雷：“B.O.W.デコイ”的伤害较低，爆炸中心威力700、暴风威力400。其特性是在投掷后会在地面持续闪烁红光，并伴随着“滴滴”的音效声，吸引敌人聚集后音效声会越来越急促，直到爆炸。主要用于吸引敌人的注意，不过有少数怪物如猎杀者、剑盾型敌人都是不吃这套的。

电击手雷：“电击グレネード”在地面上的威力只有500，其真正活跃的场所是在水中，威力能一举提升到2000，基本能对范围内的杂兵形成秒杀。角色如果处在电击范围内会有触电的硬直效果，但不会费血。

脉冲手雷：“パルスグレネード”的效果有点类似以往的闪光弹，本身并没有攻击力，但能强制令10米范围内的敌人陷入硬直状态。这也是角色在潜水时惟一能使用的武器，脉冲震动波可以令水下的敌人晕厥过去。不过有少数怪物如变异狼、自爆型敌人对脉冲手雷免疫。



同行搭档

战役模式的行动中绝大部分时候都有AI同伴相随，但是并不支持联网或分屏双打，在一些单人无法通过的闸门处需要两人合力开启。玩家并不能对同伴下达作战指示，AI同伴会自动用装备的武器进行攻击，子弹数无限但没有手榴弹等爆炸型副武器。AI同伴的攻击力非常低，子弹射在敌人身上如同隔靴搔痒、基本不能造成有效伤害，故不用太指望。不过玩家也完全不用替他们担心，因为AI同伴是完全无敌的，敌人和爆炸物都不能对其造成伤害（但会有受伤动作）。

在特定的章节中，会要求玩家扶起受伤的同伴一起前进。在这种状态下，玩家操纵的角色移动速度大幅降低，不能跑步、翻越障碍或是急转身。武器只能使用手枪（如果身上没带也会自动装备），不能用近战武器或投掷爆炸物，故是非常危险的状态，行动时一定要慎重。



网站联动

与《生化危机6》一样，本作可以与Capcom设置的专门网站http://www.residentevil.net/进行联动，原本3DS版一些邂逅通信的要素也调整到了网站的功能中。首先玩家需登录RE.NET注册账号（完全免费），并与自己的Xbox LIVE账号绑定。游戏中的Options则需开启“Auto Data Upload”功能，这样在机器保持联网的状态下就能与RE.NET互传资料。网站会记录玩家在游戏中取得的各项成绩，包括通关时间、过关评价、杀敌数量等等，以此来获得网站勋章、称号和“RE点数”。而与网站联动主要能获得以下几种好处，得到各种道具后还需选择“ゲ－ム側にアイテムを送る”传回游戏。

礼品代码：得到官方通过网站或书刊等平台公布的礼品代码（プレゼントコ－ド）后，玩家在网站选择“プレゼントコ－ド入力”并输入，就可以解锁相应的武器（突袭模式用）。

救援物资：在网站与其他玩家加为好友（サイトバディ）后，选择“パ－トナ－”→“救援物资を送る”就能给其输送物资（战役模式用）。所赠送的资源完全随机，包括各种弹药、爆炸型武器和回复药草等。

网站商店：在网站选择“アイテムカタログ”后，就能用获得的RE点数交换各种内容，目前已提供了十余把枪械和大量改造部件（突袭模式用），更多的商品会陆续公开。

在线活动：同《生化6》一样，《启示录》在发售后也展开了一系列的官方活动，包括限时武器打折、经验值上升、讨伐任务等等，玩家们积极参与的话可以得到不少奖励。

战役模式 CAMPAIGN

难度与继承



战役模式即本作的故事模式，按章节式推进，不同章节可操纵不同角色。本模式分为Casual、Normal以及Infernal三种难度，初期都可以直接选择。难度越低，紧急回避的判定越宽松，潜水时能活动的时间越长，敌人的体力和攻击力越低，扫描提升的解析度越多，反之亦然。Casual和Normal难度下敌人和物品的配置基本相同，仅在极少数道具和谜题上有所差异；而Infernal难度对原版的Hell难度做出了大刀阔斧的修改，主要体现在敌人的配置方面有极大改变，而且行动速度和攻击欲望都大幅提升，部分武器箱和道具位置都发生了变化，但有更强力的“传说部件”。

战役模式通关后可以继承本周目获得的全部武器、改造部件、弹药包以及扫描过的手印，选择“NEW GAME+”进行二周目时也能够跨难度继承。故建议没玩过3DS版的玩家先选Casual或Normal，等积累了枪械和改造部件后再挑战更高难度。而对于流程比较熟悉、想要体验危机四伏的紧张感的玩家不妨一周目直接选择Infernal，向最高难度发起挑战。注意，Jill是本作的主角，只有操纵她的篇章（1-2除外）才能打开武器箱，操纵其他角色时都是没有多周目继承的。多周目时还可以更换几名主要角色的服装，服装则要在突袭模式解锁。

每完成一个小节，系统都会根据玩家的所用时间、死亡次数和命中率作出评价（时间评价在二周目以后才会追加）。难度越高、评价越高，获得的BP就越多，BP用于在突袭模式购买武器和部件等。由于在战役模式中杀死敌人基本不会掉落道具（少数BOSS级敌人例外），故玩家需要摒弃《生化4》以来的思路、回归传统，尽量避免不必要的战斗。下文攻略会给出各章节S级评价的标准，并介绍流程打法以及枪械武器的位置，地狱难度包含另外两个难度的所有收集要素，主要变更点也会另开一段说明。至于全部隐藏手印、改造部件和弹药包等收集要素的具体位置，请各位读者结合“资料列表”部分进行搜索。

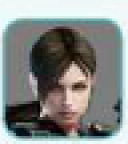


流程攻略

Episode 1 深入虎穴 Into the Depths

1-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间3分30秒以内



收集要素：无

开枪或直接用匕首破坏门上的锁进入船内，沿惟一的道路前进，不用理会头顶通风管的响动。到达船员居住区的厨房后调查地面的闪光点，触发剧情并遇到首个敌人。普通型Ooze的弱点在头部，不过若是瞄准手臂点射，先后令两只手都大幅向后摆动、造成关节脱臼的话，就能将其打入吐着“舌头”的硬直状态，从而上前追加体术攻击。

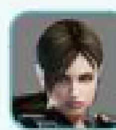
地狱难度要点

专有收集要素：部件×1

在剧情遭遇第一个敌人前就会有大量的Ooze挡路，且近远程搭配丰富，狭窄走廊考验玩家的紧急回避技巧，咖啡厅则可以直接跑过。在最后的强制战斗处不妨利用躺着尸体的桌子卡一下位。

1-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间4分钟以内



收集要素：手印×1

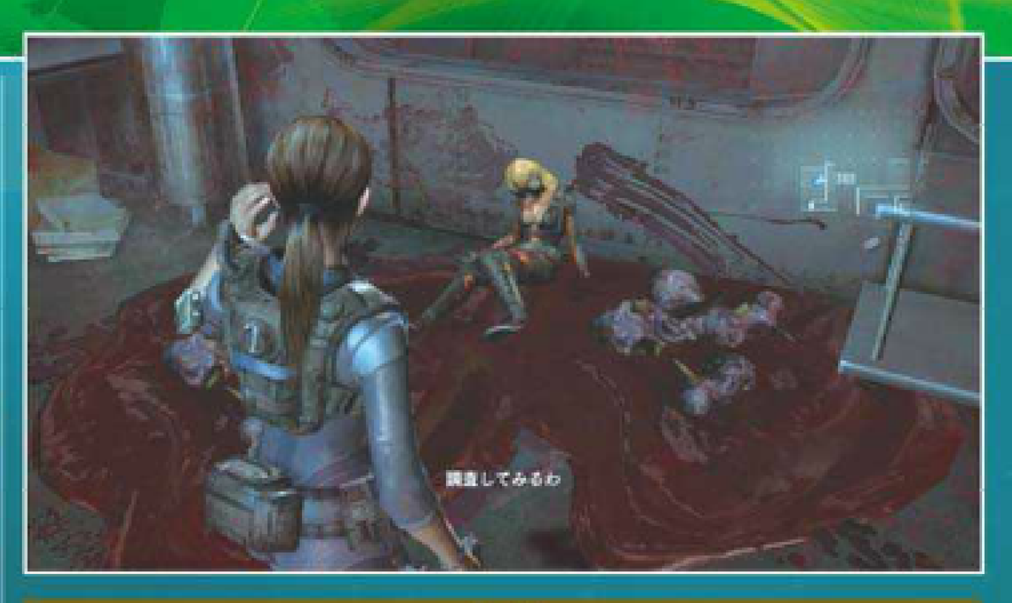
本小节主要是教会玩家扫描装置的操作，扫描面前第二个巨大肉块并调查，能触发找到红色试管的剧情（不触发也无影响）。来到小木屋门前时巨大肉块会动起来，Globster的移动速度很慢，保持边后退边射击就没有威胁，待其扬起头部时攻击口中可以造成较大的伤害。到达西侧区域后继续扫描肉块，等解析度到达100%后返回东侧，小木屋内又会有一只Globster破门而出，将其解决后回到O'Brian身边结束本段。

地狱难度要点

专有收集要素：无

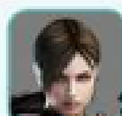
操控Jill以外角色的章节和回忆章节都是不会继承武器的，故相比正篇难度提升也没那么多。由于敌人耐打了很多且补给较少，尽量把子弹都招呼到其嘴巴里。这里还可以利用一个技巧，先去西侧区域扫描，之后再返回东侧扫描至100%，就能避免第二个肉块破门而出，减少一场战斗。





1-3

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间5分30秒以内



收集要素：手印×3

扫描功能开启后不急着从先前上锁的门离开，原路返回游戏开始的区域搜刮一番。离开厨房前进不远，就能从一个上锁房门的门洞里看到Chris的背影（不调查的话后续情节会有少许差异）。继续前进穿过船员宿舍，沿途一个有船锚图案的大门需要“铁锚の键”才能开启。到达下层的医务室时目睹到一名女性遇害的过程，进入房内干掉两个Ooze，扫描遇难者的遗体便可发现“船员居住区の键”。此钥匙可以开启上锁的洗衣房和Chris所在的房间，返回的途中会刷出新敌人，无需与它们纠缠，利用紧急回避快速通过，与Parker会合后进入上锁的房间。

地狱难度要点

专有收集要素：无

前往下层路上的刷敌跟其他难度是一样的，难点在于返回时。医务室内可以先站在安全距离扫描，拿到钥匙后立刻绕过桌案走人，不要与两只Ooze纠缠。返回时建议去洗衣房拿到诱爆手雷，船员宿舍中注意用紧急回避闪开空挡，而天花板上跳下来的新怪完全不用理会。最后的楼梯处会刷出5只Ooze，想都闪过去难度较高，建议用诱爆手雷把它们聚堆，一并炸翻后趁机离开。

Episode 2 谜团重重 Double Mystery

2-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间7分40秒以内



收集要素：手印×2

在雪山中目睹坠机后前往失事地点，打开驾驶室的大门、扫描飞行员的尸体得到“飞行计划书”。与Jessica合力通过闸门后进入坑道，这里会出现狼型感染体Fenrir，弱点在头部，虽然体力不高，但由于移动迅速，在面对多只时建议利用霰弹枪。分岔路处推荐走左侧，远距离点射、尽快杀死吊桥前的狼，避免其嚎叫引来更多的敌人。跃过吊桥后可以找到2枚“诱爆手雷（B.O.W.デコイ）”，跳下高台在开阔地带需要迎战大批变异狼，最好不要浪费诱爆手雷，用霰弹枪速战速决，场景周围隐藏的诱爆手雷要全部拿到。继续前进的过程中Chris会意外坠崖，腿部受伤暂时无法移动。半起身状态下只能使用手枪，面对狼群时只靠手枪点射非常吃紧，故此前累积的诱爆手雷是顺利坚持到Jessica赶来救援的关键。看准敌人较多的时候扔出，一次性解决多只狼的同时也能趁着空隙装填子弹。待击倒全部敌人，Jessica扶起Chris后便可安然离开本地。

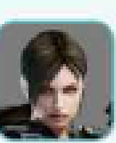
地狱难度要点

专有收集要素：无

狼型敌人的数量和体力都没太大变化，只不过攻击力较高，前半程还是多用霰弹枪，减少损血。最后的原地防守战依旧要靠诱爆型手雷，使用时注意把握提前量，狼群从前方山崖上出现时就可以投掷了。

2-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间9分40秒以内



收集要素：手印×3、弹药包×1、部件×2

目前角色身上的武器尽失，甚至连匕首都没有，与Parker的联络结束后推开挡住门的矮柜，在卫生间找到螺丝刀（根据难度的不同，会出现在浴缸底部或马桶盖背面）。返回卧室时从衣橱内冲出一只Ooze，这里要利用紧急回避诱使其撞入电视触电。调查门左侧的电路板，随后的谜题根据所选难度的不同略有差异，解谜原则是让所有元件都位于电路板的闪光点上，且元件之间的线路不存在交叉。本攻略按照九宫格的规则对位置进行编号（如图所示），解谜步骤如下：

Casual：②↓、①→。

Normal：⑦↑、⑥↓、⑧↑→、⑨←。

Infernal：⑧↑↑、④→↓、⑥←、①↓、③↓。

迅速离开房间，从右侧的道路前往客室下阶，沿路的敌人尽皆无视，到达食堂处与Parker顺利会合。用紧急回避结合诱爆手雷的方式通过两间图书室，与搭档合力踹开铁门后就能取回自己的装备，屋内的武器箱也可以用作改装枪械。返回客室上阶时在“回”字形走廊处会刷出一只Ooze Pincer，它的攻击范围较大，打出硬直的方法与普通形态的Ooze一致，不过要击退的话比较耗弹药，建议扫描后就直接走人。客室上阶的302室墙上挂着一把霰弹枪，不过目前无法拿取；302房外走廊上的油画背后隐藏着一个保险柜，它与下阶的一扇电子门都要等以后拿到钥匙卡才能开启；303室则需要“舵轮の键”。从Jill最初被困301室正对面挂着锁头的房门处离开，便能搭乘电梯来到船桥区域，调查被破坏的通信装置后本章结束。



地狱难度要点



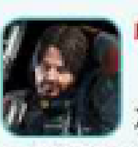
专有收集要素：部件×1

失去装备的单独行动阶段，路上追加的自爆型敌人可以借助回字形走廊绕过，剑盾型敌人只能靠精准的紧急回避了，如果位置较为狭窄可能会导致无法顺利从它身边穿过，故选择周旋的地点应尽量在转角等空间稍大处。纵使拿回装备后也不建议与这种危险的敌人纠缠。

Episode 3 猎犬亡魂 Ghosts of Veltro

3-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间13分30秒以内



收集要素：无

先搜集一下周围的冲锋枪子弹，到达大厅下层后就会有的Hunter从四面八方涌来，注意选择迎战的位置非常关键，推荐站在台阶上居高临下。Hunter的弱点在头部，若是能在其奔跑中或跳起时击中，就能让它趴在地上陷入硬直。电梯门开启后要小心，里面还藏着一只敌人。

来到上层在中央的过道东侧可以捡到霰弹枪M3，沿楼梯到达6楼，穿过办公区域后需要与Jessica协力通过闸门。电梯所在的大厅放有充足的弹药，这也预示着一场恶战即将来临——调查电梯后玩家需要在其到来前迎战如潮般涌来的猎杀者。大厅的活动区域较广、四通八达并不利于防守，推荐调查电梯后立刻返回刚才撬起的那道闸门处，背靠墙壁利用霰弹枪和手雷打防守战。听到电梯到来的提示音后再撤退，到楼顶搭乘直升机离开。

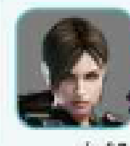
地狱难度要点

专有收集要素：无

难点在于弹药补给大幅减少，敌人的数量激增，且原本一些安全区域也追加了Hunter，对玩家射击的精度提出更高的要求。尽量在敌人大步跑动时射击头部，Parker的体术范围和威力都很出色，可以节省不少弹药。在第一部电梯内隐藏的Hunter增加到了3只，要提前做好准备。另外霰弹枪M3的位置改到了6楼的办公室内。

3-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间16分钟以内



收集要素：手印×6、枪械×2、弹药包×1、部件×5

在船桥下层的房间内找到“舵轮の键”（屋内同样有个带有猎犬旗帜的保险柜），凭钥匙进入对面的房间，可以找到“船内上部の地图”和“クレスト”，后者是拿取302室的霰弹枪Windham的关键道具。原路返回客室下阶的食堂，这里会新增Ooze Tricorne，它通过右手发射的“子弹”进行远程攻击，最好能找到掩体与它们开战，并在瞄准时利用横向移动躲避攻击。穿过烟雾缭绕的食堂下层的转盘门后，就能到达本作中最为华丽的场景——富丽堂皇的圆形大厅。圆形大厅是一个非常重要的过渡区域，以后也会经常来此。2F东侧的通信室目前上锁，建议先从3F东侧的转盘门前往泳池区域。这里的天花板上可以看到本作的新怪物Wall Blister，不过它们目前还不会跳下来，攻击也对其无效。泳池由于水质受到污染不能跃入，想进入南侧的净水处理室需要先解开电路板谜题，步骤如下：

Casual、Normal：⑨↑←←、②↓→、⑧↑↑、⑦→→、⑥←↓、④↓。

Infernal：④↑、⑤←、⑥↓、②↓→、⑧↑↑、⑦→↑、⑨←←、⑥↓、⑤→、②↓。

调查机关后启动净水装置，不过要等下一章时前来净水才会完成，而Normal以上难度的狙击枪M40A1也被改到净水处理室内。

返回圆形大厅1F，从西侧的转盘门来到散步长廊，远处不时传来撕心裂肺的求救声。Casual难度下的狙击枪M40A1位于上层北侧走廊的货架旁。与Parker合力通过闸门后，发现呼救声的来源是上层北侧的一个上锁房间，不要急着开门，先把周围场景内的物资回收一下，并熟悉地形和

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

燃气罐的位置。站在窗外点射掉门上的锁头后，便要展开一场颇具难度的BOSS战。形体肥胖的Scagdead右手如同圆锯一般，体力极高且拥有即死攻击，此外还会喷吐陷阱到地上绊住玩家。常规打法是利用场景中的燃气罐，打爆后可以让BOSS陷入硬直，上前追加一记蓄满力的体术可以造成有效的伤害。不过周围会源源不断地刷出杂兵，近、远程皆有，场面比较混乱。较为安全的打法是利用BOSS初期所在房间的窗户，由于它无法跳窗，玩家可以来回翻越诱使BOSS不断绕路，创造稳定狙击的机会——瞄准它左肩上较小的那个头部能造成1.5倍的伤害。当杂兵靠近时就换霰弹枪直接喷倒，万一陷入危机诱爆手雷也可以助玩家突出重围。艰难取胜后BOSS会掉落“浮轮の键”，建议先从下层西侧的出口离开，这里的电梯通向船首甲板，电路板谜题的解谜步骤为：

Casual、Normal、Infernal：③↓←、⑨↑↑、⑦→。

搜索结束后原路返回圆形大厅，开启2F东侧的大门进入紧急通信室后本章结束。



地狱难度要点

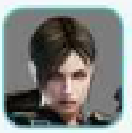
专有收集要素：弹药包×1、部件×3

回到船桥时Wall Blister就会掉下来了，一周目到此时连霰弹枪都没有，建议利用边上的阶梯地形绕开它。第一次进入泳池时也会有几只Wall Blister掉下来，虽然这是非必经区域，但在高难度下的回报也更加丰厚，是否净水玩家们可以自行把握。与变异通信员的BOSS战燃气罐位置有所调整，不过基本战术打法不变。击倒BOSS、捡起钥匙后是一个Check Point，如果场上还剩了不少杂兵，可以Restart刷掉敌人、以节省弹药。

Episode 4 噩梦再临 A Nightmare Revisited

4-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间20分钟以内



收集要素：手印×2、枪械×1、弹药包×2、部件×7

从红发男子Raymond的手中得到“铁锚の键”，凭此可以开启食堂楼梯上的小房间，以及圆形大厅1F东侧的转盘门。先回到泳池区域，水池净化后就可以游到对岸拿取大量的物资。注意，之前挂在天花板的Wall Blister会掉落下来，其前冲攻击是一击必杀的，不过它会先张牙舞爪一会儿且体力很低，建议换霰弹枪瞄准其嘴部的弱点轰杀。穿过圆形大厅来到漆黑的赌场区域，先到北侧楼梯上把电闸拉起，调查水池边的机关，全灭变异的鱼型敌人Ghiozzo后捡到“コイン”。随意找一台还亮着灯的角子机，连续调查直到获得“コインの束”。回到楼梯上调查美女像，根据之前的文件提示需要让电子秤重量为107g，按铜币3、银币2、金币4摆放便可开启VIP室的房门。从房内的扶梯处跃下，沿通风管道行进，来到大型的货物电梯处，不过调查后却发现缺少钥匙无法启动。接下来Jill独自一人从南侧的道路离开，电梯边电路板的解谜步骤如下：

Casual：④↓、②↓↓、⑥↓、①→。

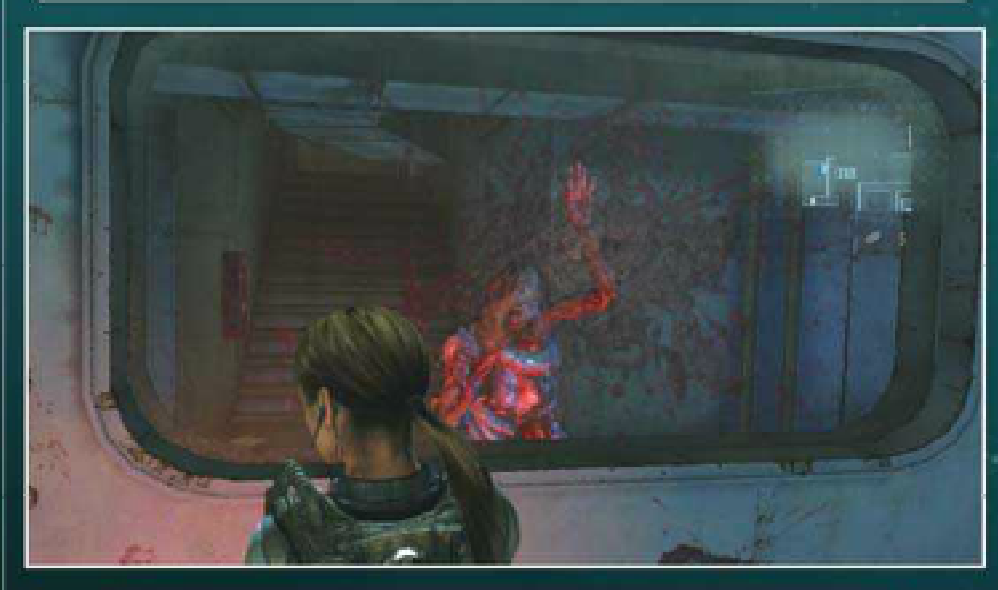
Normal、Infernal：⑤↑、⑥←←↓、①↓、⑧→。

目前所处的位置是第1章时的船员居住区，目的地则是女性遇害者所处的医务室。之前Chris人偶所在的房间别忘记探索，而洗衣房前的上锁房间内则可以找到冲锋枪MP5，给其装配“バインド”系部件后带上。进入医务室后尸体却不知所踪，查看地面的笔记本，变异形态的Rachel在窗外出现。出门后一旦音乐变得紧张就表明Rachel袭来，建议用MP5配合阻止敌人行动能力的插件，对准头部猛烈扫射。受到一定伤害后Rachel就会从通风管逃跑，她第一次逃跑的通风管口下可以扫描出一个部件。一路追赶需要与Rachel交手数次，一般武器攻击力不足的情况下，要直到咖啡厅与Parker会合后才能彻底将其击倒，获得“リフト起动キー”。原路返回启动货物电梯后本章节告一段落。

地狱难度要点

专有收集要素：枪械×1、弹药包×2、部件×3

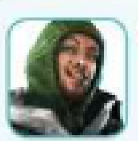
泳池区域东侧的吧台上追加一把冲锋枪P90不要错过。返回船员居住区，在咖啡厅、Chris人偶所在的门前、以及船员宿舍浴室的通风管都会直接掉下自爆型敌人，注意别被阴到。变异Rachel的出现规律没有改变，但一开始的移动速度非常惊人，为免手忙脚乱可以扔个诱爆手雷控场，再换冲锋枪结合狙击枪进行火力输出。沿途利用好自爆型敌人可以节省不少弹药。



Episode 5 水落石出 Secrets Uncovered

5-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间2分50秒以内



收集要素：手印×1

这一段没有战斗，冒失的Quint踢翻铁桶后对其进行扫描可以找到“ドライバー”。监控室门外的电路板解谜步骤如下：

Casual：⑤↑、⑥←←↓、①↓、⑧→

Normal、Infernal：①→↓、③←、⑧→、⑤↓、⑥←、⑨↑。

调查控制台解开电子锁的同时也能看到一段记录影像。进入南侧的房间，用扫描装置找到掉落在地面的“セキュリティトークン”本节结束。



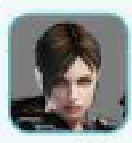
地狱难度要点

专有收集要素：无

最高难度本节也依旧没有战斗，区别仅在于螺丝刀不在同伴踢翻的桶里，是在反方向倾斜的衣柜下，而“セキュリティト－クン”则改到了猎犬旗帜的下方。

5-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间9分钟以内



收集要素：手印×1、枪械×1、弹药包×1、部件×2

货物电梯所在的下层区域，南侧的门无法打开，先从北侧展开探索。调查控制室的操作台后前往大量浸水的船底区画，新敌人Sea Creeper在水下游动时是无法射击的，只能通过扫描仪看到其位置，不过本作中其跃出水面的速度快慢了，应对手段是远距离点射或直接换霰弹枪等其跃出的瞬间轰翻。被蒸汽阻隔的机械整备室目前无法进入，先到动力室上层扳动开关，令指针拨到C。再通过动力室下层（墙上可以找到“船内下部の地图”），鱼型敌人Ghiozzo在水中的速度大幅提升，不过体力依旧较低，看准其露出的鱼鳍点射即可。首次出现的“电击手雷（电击グレネ－ド）”则是秒杀这些水下敌人的利器。在北侧的独立房间中有冲锋枪AUG，从南侧的通路绕回动力室上层。扳动另一侧的开关，让指针转到B，再返回Parker一侧拉动机关，指针转到A。此时要返回最初那个被蒸汽阻隔的机械整备室，除了找到“齿车”外，也可以转动阀门关闭所有的蒸汽。把“齿车”安回到中途见到的那个金色齿轮机关上，令其顺利运转就能发现暗藏的“再启动キ－”，最后返回动力室上层调查Parker对面的操作台，等水漫过腰部后触发剧情。细心的玩家会发现本节有两个枪械部件所处的位置无法企及，这要到第8章才能拿到。

地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×2

高难度下水中的敌人多了不少，而且电击手雷的补给有所削减，不少原本在桌上的物资都改到的水里，需要耐心搜寻。进入一个新场景时优先听音效判断敌人的种类，面对Ghiozzo时建议引上岸打，否则其在水中的移动速度快得惊人；Sea Creeper还是推荐用狙击枪配合霰弹枪、远近结合的方式打。拿到“齿车”的回程中刷出的敌人大幅增加，尽量跑过不要做过多纠缠。

5-3

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间5分30秒以内



收集要素：无

“活宝二人组”来到Chris初次行动的区域展开探索，这里的补给都会刷新。消灭初期的几头变异狼后靠近坠机触发剧情，Hunter的强化版——能够隐身的新敌人Farfarello出现。建议跑到断裂的机舱处转身迎战，敌人有一个透明的轮廓，在行走时地面会激起细雪，用扫描装置也可以看到其身形（距离有限），掌握位置后立刻对其头部弱点予以痛击。把Farfarello打出硬直的方式与Hunter一样，而且Keith的双刀体术是多段判定，非常好用。全灭敌人后调查坠机上的电脑，即可结束本章。

地狱难度要点

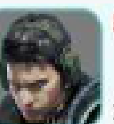
专有收集要素：无

前半段遭遇狼群时建议直接跑，跳到山崖下身后的敌人就会被刷掉。后半段的打法不变，难度提升也不多。

Episode 6 搜救行动 Search and Rescue

6-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间13分钟以内



收集要素：无

进入船首甲板可在墙上找到“船内图”，后面的区域之前已经全部走过，目的地是赌场。由于沿路没有重要的收集要素，不必要的战斗应尽量避免，节省冲锋枪子弹，但散步长廊的手雷和新武器“脉冲手雷（パルスグレネ－ド）”要注意收集。赌场内不断敲击的大门中会冲出两只Scagdead，压力可想而知，不过幸好没有杂兵干扰。战斗时利用水池和角子机台与敌人绕圈，看准其站位靠近的时机扔出脉冲手雷，把敌人强制炸出硬直，而Chris蓄满力的挥拳威力十足，若能争取一次性攻击到两个BOSS，就能最大限度地形成输出，冲锋枪G36的火力也很猛，只要打准头部必能造成重创。捡起“三叉枪の键”从BOSS冲出的房间继续前进，沿途会出现一种自爆型新敌人Ooze Chunk，由于爆炸威力很大，最好保持距离优先干掉。搭乘货物电梯到达船底区画，沿着惟一的道路到达动力室后本节结束。

地狱难度要点

专有收集要素：无

散步长廊处尽量不要开一枪，把敌人引到一处然后兜圈子，可以伺机拿取爆炸物。赌场一战追加了不同形态的Ooze，场景狭小很容易受到包夹，建议开门后立刻投掷手雷，连BOSS带杂兵一起炸，迅速秒掉杂兵之后的打法就没变化了。继续行进过程中利用好自爆型敌人可以节省弹药，从船底区画的控制室推门出去时右手边暗藏着一只Scagdead，建议不要管它和身后的补给直接走人，之后途中的难度反倒降低了。

6-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间19分钟以内



收集要素：手印×1、弹药包×2、部件×1

潜水后需要寻找闪光的“パイプ”，一根位于之前Parker所站的控制台前，一根位于最底层的平台边。找到水管后调查中央的天窗连打按键，撬折一根便再换一根。虽然BGM很紧迫但这里并没有倒计时，玩家要注意的是氧气情况，别被淹死。



从天窗离开后，沿管道一路返回控制室触发剧情。

搭乘货物电梯、经赌场回到圆形大厅，进入1F南侧的电梯。电梯在上升的途中伴随着一声巨响，会有一只巨大的怪物Draghignazzo落在电梯顶上。这里需背靠电梯门，眼观左、右和前方3个方向，搭档也会第一时间转向敌人袭来的方位。一旦怪物的头部或尾部垂下来就迅速用冲锋枪扫射，其尾部的背面是硬壳，需要攻击肉色的部位才能造成伤害，反复几次后电梯再度上升就表明它就已离去了。到达展望台后整理一下装备，建议带上扫描15个手印后的得到的狙击枪PSG1，靠近中央的扶梯后BOSS就会从天而降。Draghignazzo的攻击方式有两种，冲撞攻击的威力很大，但紧急回避的判定也相对宽松；捶地攻击会把玩家震倒，距离BOSS越近伤害越高，如果连续命中尾部可中断此招并打出硬直。由于BOSS的身体大部分都被硬壳所覆盖，除了露出的肉色区域外，两个头部是其弱点。战斗时要利用好宽阔的场景，引诱BOSS撞向燃气瓶可以造成其硬直。按住↓缓缓后退，看BOSS冲过来时再按A键，成功发动紧急回避的同时可以自动转身，立刻用狙击枪对头部进行连续攻击。获胜后爬上扶梯找到"ヴェルトロのカ－ドキ－"，凭这张钥匙卡可以打开之前那些上锁的保险柜。来到户外爬上最高处调查电门，修复无线电的解谜步骤为：

Casual：⑧←、③←↓↓、①→、④→、⑦↑。

Normal：⑨↑、⑧→、⑤↓、②↓←、①→、⑥↑、⑨↑←、③↓、②→、⑤↑。

Infernal：⑨↑←←、②↓→、⑧↑↑、⑦→→、⑥←↓、④↓。

地狱难度要点

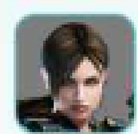
专有收集要素：弹药包×1、部件×2

在动力室的水下追加了Sea Creeper和脉冲手雷，建议潜水时故意被抓住，战役模式中在水下挣脱敌人后还会补上一刀，完全不用浪费弹药。返回控制室的途中敌人大幅增加，不过大部分都能直接跑过。进入管道后Wall Blister跳下的位置还有大量的杂兵干扰，建议直接扔雷一网打尽，赌场的就可以无视了。展望台的BOSS战难度有所提升，主要是Draghignazzo的冲撞速度和威力都有大幅强化，在紧急回避时的操作速度需加快。

Episode 7 制裁之光 The Regia Solis

7-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间9分30秒以内



收集要素：手印×1、枪械×1、部件×4

从展望台北侧的电梯返回圆形大厅，接下来的目的地是船首甲板，不过建议先用钥匙卡去回收一下物资——客室上阶、船桥、船首甲板各有1个保险柜；客室下阶上锁的房间内则是麦林枪Python。此外在客室区域移动时变异Rachel又会出现，她身上也带有1个枪械部件，切勿放过。走出船首甲板的房间后会遭遇大量猎杀者，依旧要选择好迎战位置，最北侧的武器箱以及最西侧的甲板处都很适合防守，全灭敌人后调查集装箱即可。

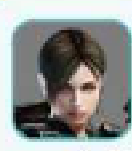
地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×1

回收物资的难度有所提升，Rachel也耐打了很多，由于部件和其他难度下是一样的，建议玩家还是直冲船首甲板吧。甲板一战的Hunter数量有所增加，不过战术不变，注意不要中了它的跳劈必杀攻击（出招前会摊开双手大叫一声）。

7-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间4分50秒以内



收集要素：手印×1、枪械×1、弹药包×1、部件×4

从最北侧的门离开后开始倒计时，Causal难度6分钟、Normal难度5分钟、Infernal难度4分钟。在狭长的甲板上移动时利用好燃气罐和自爆敌人，炸开通路即可，不要与它们缠斗太久。搭乘电梯来到船舱后，变异Rachel会再度出现，虽然击倒她依旧能获得部件，但武器火力不够时会浪费较多时间，实在不行可以二周目再收集。本层西侧的房间有不少物资，下层还有大威力的火箭筒，担心时间不够的玩家可以先无视，等下一章再慢慢回收。至于下层那个Scagdead身上也有1个部件，打不打就要看武器威力和剩余时间情况了。冲入下层的西南角尽头的房间后调查控制台，倒计时便会中止。

地狱难度要点

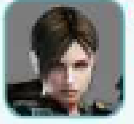
专有收集要素：部件×2

难点在于逃亡时限的大幅缩短，变异Rachel和Scagdead都无视掉。除了船舱下层东北集装箱边的传说插件（下一章拿不到），其他物资都建议留到8-1时再慢慢回收，另外火箭筒的位置改到了东南角。最后房间的门前Rachel与4个Ooze Tricorne的组合堪称丧心病狂，建议扔脉冲手雷强行突破。

Episode 8 万事俱备 All on the Line

8-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间7分50秒以内



收集要素：弹药包×1、部件×3

正准备出门控制室突然涌入大量海水，迅速游出去后可以回收一下之前逃跑过程中忽略的物资。爬上船舱东北的扶梯，再从西北的扶梯口跃入水中，潜入水中开门离开。到达一个小型的四方区域后，扶梯上的门需要"三叉枪の键"，先潜水到最深处开门，就能一路游入船底区画。由于水中无法躲避或攻击，被Sea Creeper缠住的话会耗费时间、损失氧气，注意到水面上亮光的地方呼吸。第5章时那两个看得到够不着的部件可以依靠潜水回收了。利用动力室之前打开的天窗逃离，再一路游回控制室，从东北的扶梯处向上游。游回货物电梯处后从北侧的通风管离开，返回赌场结束本段。

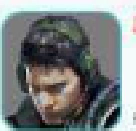
地狱难度要点

专有收集要素：无

船舱上层追加了大量的Ooze，想要回收物资的话最好把它们清一下，由于远程敌人较多，尽快跑到南侧武器箱所在的小房间用狙击枪迎敌比较安全。后面的游泳阶段没什么变化，只是氧气消耗明显加快，需要多换气。

8-2

S级评价： 命中率20%以上、死亡次数0、过关时间3分30秒以内



收集要素：无

本小节全程是载具战，过关评价中对于命中率的要求也大幅下调。海中有大量的Malacoda会对快艇造成威胁，机枪主要是用来扫射敌人发射的飞行物，想有效击退从正面冲来的巨大寄生虫还得依靠榴弹，故需瞄准了再打，不要浪费。靠近游轮后就可确保安全登船。

地狱难度要点

专有收集要素：无

高难度下寄生虫每次发射的飞行物数量从3个增加到4个，真正的威胁还是来自于正面冲过来的寄生虫本体，需合理利用每一发榴弹。



8-3

S级评价： 命中率85%以上、死亡次数0、过关时间10分20秒以内



收集要素：手印×3、枪械×3、部件×2

与Chris会合后武器箱内会自动追加冲锋枪G36和霰弹枪M3，还能得到几枚用于水下攻击的脉冲手雷。从货物电梯区域水底西南的门离开，一路游回先前那个需"三叉枪の键"的上锁大门。开门进入防疫区画，先到北侧的房间调查电脑登录指纹，这样就能通过之后所有的指纹锁大门。进入左侧的灭菌通道后，背后会有一只新敌人Scarmiglione冲出来，其右手如利剑一般攻击范围很大，左手的盾牌则能保护上半身或下半身。在狭窄的通道内要利用好紧急回避与其缠斗，用脉冲手雷则能直接炸出硬直。坚持到门打开后可到广阔的地带开战，集中火力打爆其头部或腿部的话，它会进入另一种形态，相较而言打爆上半身后的发电状态更为难缠些。电梯门右侧有一把麦林枪L.Hawk，穿过长长的半圆形通道后本章结束。



地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×2、部件×1

前半段的敌人配置没有变化，剑盾型Scarmiglione的攻击力大幅提升，在灭菌通道交战时建议扔脉冲雷，再趁着其硬直时间猛攻头部。在调查水槽边的电梯后里面还会冲出一只，闪避之后迅速冲入电梯即可。最后的半圆形通道也追加了不少敌人，远距离狙击的战术最为稳妥。

Episode 9 无路可逃 No Way Out

9-1

S级评价： 命中率85%以上、死亡次数0、过关时间12分40秒以内



收集要素：无

前半段区域与5-1一致，不过途中会出现Hunter，在转角处要小心一些。搭乘电梯到达电脑机房后，这里有充足的弹药，场景中还有一把狙击枪M40A1、一把麦林枪Python和两支火箭筒。拉动两处电源开关后会有大批的敌人从破损的窗口处不断涌入，建议在中央的平台上迎战，敌人较多时利用跳跃的无敌时间进行拖延，再伺机反击。敌人位置集中时就果断利用场景内的油桶和两发火箭筒。战斗中途会发生电力不足的意外，需要把其中一个电源开关重新拉下，等会隐形的Farfarello出现后就表明战斗进入尾声了。全灭敌人后靠近Quint触发剧情。

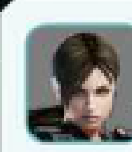
地狱难度要点

专有收集要素：无

前半段出现的Hunter换成了Farfarello，后半段没有了麦林枪和狙击枪，东北平台上有一把射速极快的手枪G18，用来打变异狼绰绰有余。场景内的汽油桶大幅增加，火箭筒也追加到5支，合理使用的话不难坚持到最后。

9-2

S级评价： 命中率85%以上、死亡次数0、过关时间14分钟以内



收集要素：手印×1、弹药包×1、部件×3

研究设施中有一些肉眼看不见的红外线机关，需要扫描才能发现，先往南走调查两个开关就能把这里的红外线关闭。搭乘电梯来到下层，这里竖立着许多红外线的金属柱，借助扫描慢慢前进，调查墙角的开关能改变红外线的规律，爬下扶梯继续向北。在两个Scarmiglione所在的区域，从窗口可以看到外面有一个部件漂浮着，暂时拿不到。解开指纹锁进入最深处的房间后，



调查开关令红外线的规律再次改变，返回尸体旁就可以找到"试作ワクチン"。再次进入最深处的房间，务必先到操作台的右侧接种疫苗，之后再调查操作台，等下载结束便能得到"认证コード"。正欲离开时大量红色的病毒液体涌入，如果没有疫苗的效果会直接死亡。快速游回红外线的房间时要贴着天花板移动，最后从破裂的窗户钻出去（水下的部件别忘了回收）。沿着扶梯爬回平台并调查电脑，在中和病毒的操作结束前需迎击袭来的敌人。除了用狙击枪点射掉外围平台的远程敌人外，当Scarmiglione刷出时要优先干掉，否则场上同时存在3只的话压力会比较大。

地狱难度要点

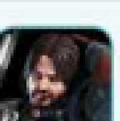
专有收集要素：无

上层各区域追加了几只不同形态的Scarmiglione，相信在经过8-3的历练后它们对玩家已造不成太大威胁。最后的防守战敌人配置不变，建议站在东北的两个高台之间迎敌，这样可以避免被远程火力骚扰，把普通Ooze消灭后再伺机狙击Ooze Tricorne。当Scarmiglione出现后建议直接爬上两侧的高台，居高临下攻击可以令其盾牌毫无作用。

Episode 10 谎言不再 No More Lies

10-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间4分钟以内



收集要素：部件×1

Parker行动的目的地是船桥，路线则可以从散步长廊和客室区域任选其一。散步长廊的敌人为大量Hunter和剑盾型的Scarmiglione，难度高但路程短，用好紧急回避很快就能通过；客室区域的敌人为各种形态的Ooze，且会再度遇到变异Rachel，将其击倒的话可以获得部件。Parker本身的武器配合3枚电击手雷足以打得Rachel狼狈不堪，而且他的短斧威力是所有近战武器中最高的，战斗难度不算太高。

地狱难度要点

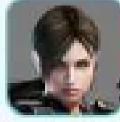
专有收集要素：无

高难度下就不要找Rachel的茬儿了，建议对闪避有信心的玩家走散步长廊，挡在西侧大门前的Ooze Chunk可以靠开门的无敌时间免疫其自爆。通向电梯处会有4种敌人的复合型搭配，消灭前面的Wall Blister和Hunter后在拐角处扔雷并引爆敌人，便能趁机冲入电梯。在船桥下层还有Scarmiglione和Wall Blister挡路，一个成功的紧急回避便能决定胜负。



10-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间8分50秒以内



收集要素：枪械×1、弹药包×2、部件×4

从研究设施上层、红外线南侧的出口离开，进入紧急通路后行进路线只有一条。当爆炸把Jill和Chris分开后从右手边的通道绕行，在中途会发现受伤的Parker。扶着他移动时速度很慢，无法快速转身或使用体术，武器强制为手枪。当蒸汽冒出挡住去路时，需要返回西侧按下按钮，突然爬起的Ooze直接用燃气罐炸飞。与Chris会合后他会主动开路，不过伤害很低，还是得主动打爆燃气罐才能快速杀敌。三人到达架桥处触发剧情。层的蒸汽需要手动关闭左手边的阀门才能令其停止，突然冲出的Scarmiglione建议直接用脉冲手雷炸晕，沿途的敌人也不要过多纠缠。最后漫长的走廊处船体会逐渐倾斜，看到两个木箱坠落后翻身往回走可以找到弹药包和1个部件。途中落下的油桶要第一时间射爆，否则伤血事小，浪费过多时间才要命。过程中还会有两艘小艇翻落，第一艘靠着右侧走可以避过，第二艘同样靠着右边，不过其翻转时自己要往后退，等小艇掉落到海中后再继续前进。本章结束时直升机驾驶员又惯例地"领了便当"。

CG过后转身可以捡到手枪Government，枪上还自带1个部件。接下来需在限定时间内逃离，Causal难度时限为5分钟、Normal难度4分30秒、Infernal难度3分30秒。武器箱下



地狱难度要点

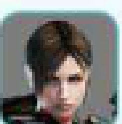
专有收集要素：部件×1

与Parker协力逃离的段落没有变化，难点在后半程的限时部分。原本冲出Scarmiglione处会先走出两个Ooze，用燃气管消灭它们后向前走少许用脉冲手雷炸晕剑盾，才有时间转动阀门。最后的甲板部分建议优先开狙击镜，把能看到的油桶全部打爆，这样跑路的部分会轻松不少。

Episode 11 启示录 Revelations

11-1

S级评价：命中率55%以上、死亡次数0、过关时间8分20秒以内



收集要素：手印×1

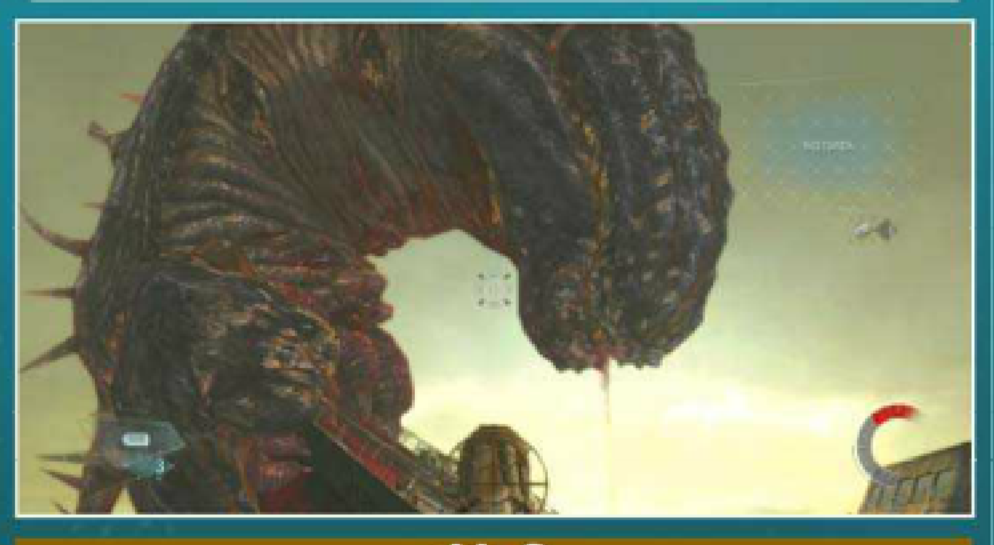
本节就是一场限时BOSS战，不过平台中央柱子上有一个手印别忘了。Causal难度时限为5分钟、Normal和Infernal难度皆为4分钟。玩家的目标不是中央巨大的本体，而是从它身上伸出的变异寄生虫Malacoda。寄生虫的攻击方式只有冲撞和喷吐飞行物，保持不断移动就不难躲过，还可以用枪进行点射。其实玩家完全不用浪费自己的弹药，在战斗进行到一定阶段时直升机上就会投下火箭筒，一发能解决一条寄生虫，务必瞄准了打，推荐用火箭筒速射的技巧。

剧情过后BOSS战进入第二阶段，载具战面对大量的寄生虫，战斗要点与8-2一致。同时出现多条寄生虫时，准确发射榴弹就能确保一枪一个，机枪则用于扫射飞行物，连续攻击寄生虫头部也能很快干掉一条。等最后阶段大量寄生虫从BOSS口中爆出时，用得到的毒刺导弹瞄准中央，待锁定框蓄满一圈时就能发射将其轰杀。

地狱难度要点

专有收集要素：无

BOSS战第一阶段由于时限不变，只要能保证4发火箭筒全数命中，纵使一枪不开也是足以解决的。不过在过渡到第二阶段时生命值不会回复，故之前要积极走位，不能费血太多。第二阶段寄生虫发射的飞行物并不会增多，威胁还是在于冲撞攻击，关键是在同时面对多只寄生虫时尽快用榴弹快速削减数量，这样才能减轻压力。



11-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间14分50秒以内



收集要素：无

初期Parker的弹药非常少，攻击时要确保命中头部。与Raymond相遇后需搀扶他前进，并一路送到本层最南侧写着“M3-3”的房间外，当Hunter来袭时成功打出硬直就果断上弹，不要给其出手的时机。之后要前往4楼的办公室寻找“止血带”，沿途的补给开始多了起来，战斗压力也就有所缓解了。帮Raymond包扎后三人一同前往司令室，Raymond到达目的地后还需清掉剩余的Hunter才能结束本段回忆。

地狱难度要点

专有收集要素：无

刷敌规律没有变化，但Hunter的攻击力和生命值都有大幅提升，强如Parker也挨不了几下，由于补给物资匮乏，一些能靠跑位、开门回避的战斗就尽量不要浪费子弹。战斗中尽可能地利用两位AI同伴，或做肉盾、或提供火力，他们的攻击力虽然不高，只要时机恰当还是可以把Hunter打出硬直的。

Episode 12 女王之死 The Queen Is Dead

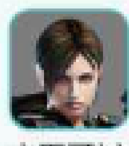
12-1

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间9分钟以内



收集要素：手印×2、弹药包×1、部件×1

凭借氧气瓶玩家在水下可以畅通无阻了，转开阀门后进入沉船，调查锈死的门Jill会自动进行切割。被一道电子锁挡住去路时先进入西侧区域，刚才见到的那只Globster会在这里按固定的路线来回游动，一旦被咬到是即死的。除了找规律回避开外，丢出脉冲手雷也可以在一定时间内炸晕它。游到最深处的小房间调查电源，先前那道电子门便能开启。离开水面后捡起地上的“ボイスレコーダー”，逐渐深入的同时光线会黯淡下来。在最深处的房间见到Norman，剧情过后捡起“ノーマンのPDA”，转身开门触发最终战。



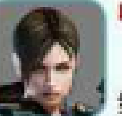
地狱难度要点

专有收集要素：弹药包×1、部件×1

在水下巡逻的Globster路线不变，不过警觉性有所提高，之前有多积攒几个脉冲手雷的话就不会出意外。

12-2

S级评价：命中率85%以上、死亡次数0、过关时间15分钟以内



收集要素：部件×1

接下来就要迎战最终BOSS，区域北侧会多出一个12-1没有的部件，注意扫描回收。武器方面推荐霰弹枪＋麦林枪的组合，并用部件提高射速和威力。场景周围有两个绿草，而Norman本身也可以多次扫描，药草不足时可看准时机凭此补给。

最终战分为3个阶段，相比3DS版，Norman有所修改，心脏并不是一直暴露的，惟有在攻击的瞬间才会露出。第一阶段当其脸部发射白光时会瞬移到玩家面前或背后，用右爪插向地面——此时以霰弹枪喷中暴露的心脏可以打断其攻击动作。BOSS单手把人抓起的攻击是即死的，不过可以通过迅速转动摇杆挣脱。如果对操作有信心，成功紧急回避到其身后可以对背上的弱点进行连续打击，很快就能通过这一阶段。

BOSS咆哮后进入第二阶段，在瞬移后会放出一个分身迷惑玩家，分3种规律：左右并排、一前一后（真身在后）、同一位置先后出现（真身是第二个）。无论哪种情况，始终只有口吐紫烟、脚下有黑影的那个才是真的，同样命中胸口可以打断攻势。摸清规律后就可以尝试用回避闪到其身后攻击弱点了。

持续给BOSS造成伤害，它再次咆哮后便算进入第三阶段，最终战的难点才算到来。BOSS会追加一招威力极大的前冲突进，分身的规律也有所增多：分成两个后的横向挥爪，最多连续出3次残像的上爪攻击。前者的攻击范围很大，建议往残像的方向跑就能及时撤出危险区域，后者则依旧是看准口吐紫烟的进行攻击。此阶段BOSS的心脏始终暴露在外，而且招式的破绽也非常大，玩家可以积极攻击，给其造成一定的伤害后它就会陷入单膝跪地的硬直状态，此时可以换出大威力武器猛攻弱点，或是上前追加一记蓄满力的体术。几个回合后BOSS就会被彻底击倒。

地狱难度要点

专有收集要素：无

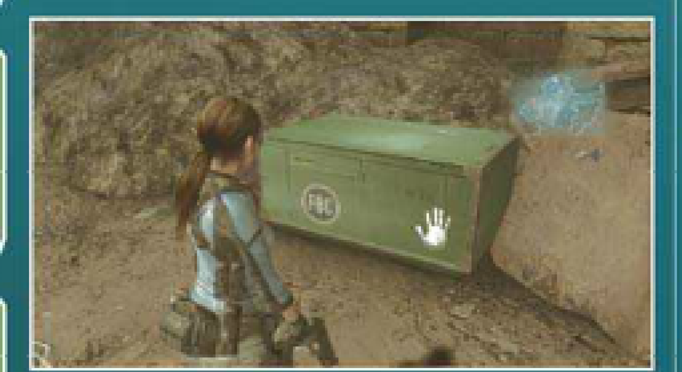
最高难度下BOSS攻击的紧急回避判定非常严格，而且攻击威力极大，建议抓不到时机的玩家还是用霰弹枪喷心脏的稳妥战术迎敌。这样虽然相对耗时，但可以安全进入第三阶段。最终阶段BOSS的攻势更加丰富，不建议做过多纠缠，直接去武器箱换出火箭筒，找准BOSS的硬直时机将其轰杀至渣！



资料列表

隐藏手印

下面给出全部30个隐藏手印的位置截图，请玩家参考右上角的地图和手印标示进行搜寻。由于不少区域都是无法返回的，建议在到达相应章节后第一时间完成扫描，免得遗漏。


▲1-2・西侧海岸北边印有FBC字样的箱子上。

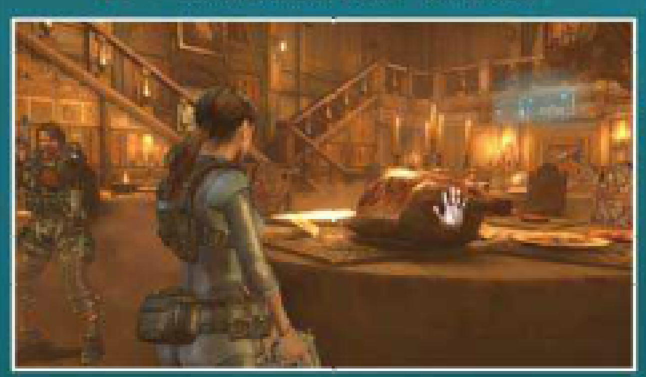

▲1-3船员居住区・咖啡厅的自动售货机上。

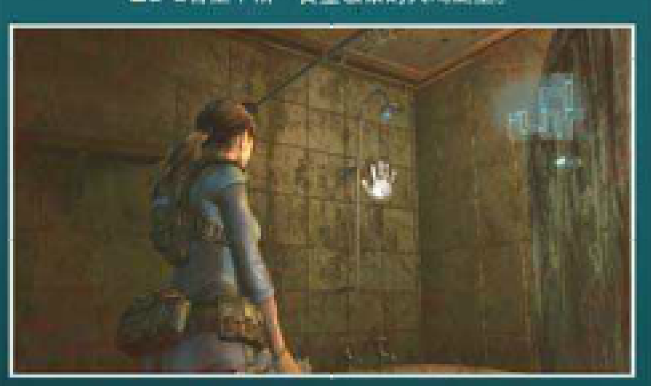

▲1-3船员居住区・储藏室旁狭长通道的墙角下。

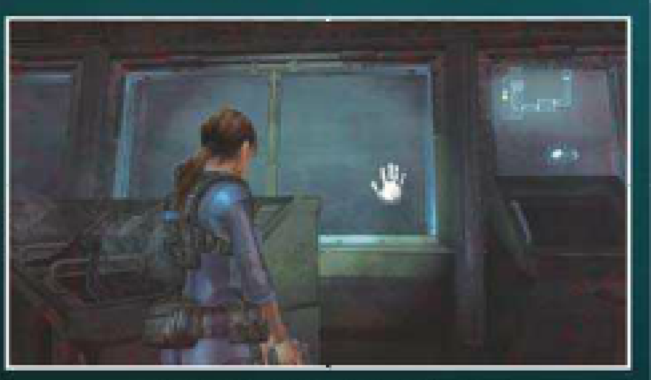

▲1-3船员居住区・Rachel遇害的医务室的X光片上。

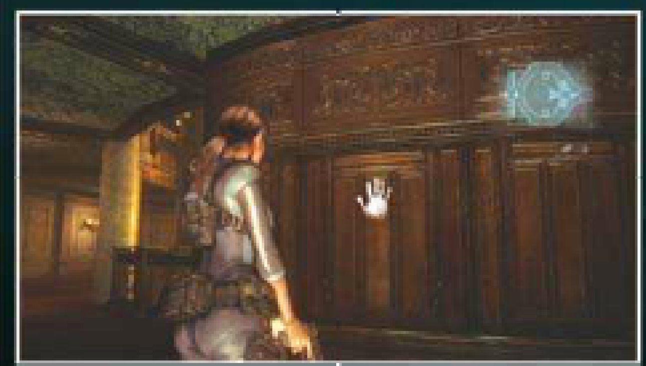

▲2-1・失事飞机的驾驶室操作台。


▲2-1・狼群遭遇战后拐弯处的一块钟乳石上。


▲2-2客室下阶・食堂饭桌的火鸡腿上。

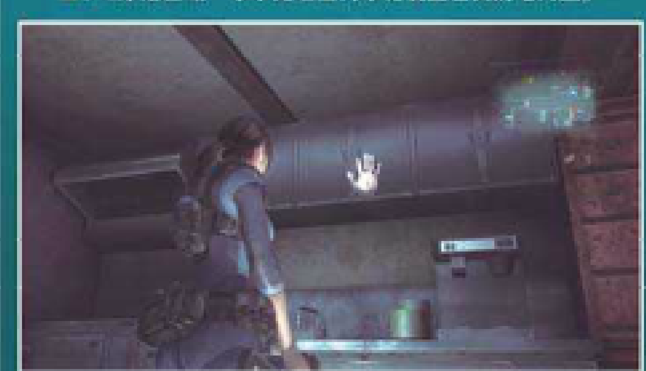

▲2-2客室上阶・吉尔所处的301室卫生间墙上。

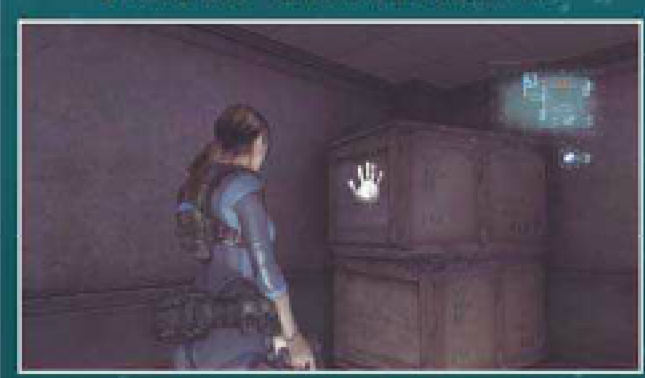

▲2-2船桥区域・控制台右侧正面的玻璃上。

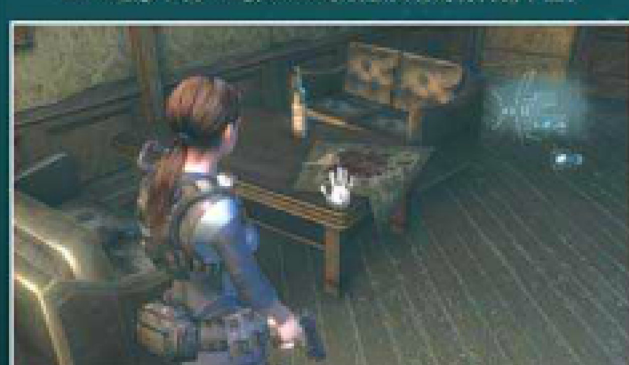

▲3-2圆形大厅・2楼通向紧急通信室大门正面的墙上。


▲3-2圆形大厅・1楼通向赌场大门左手边损坏的陈列框内。

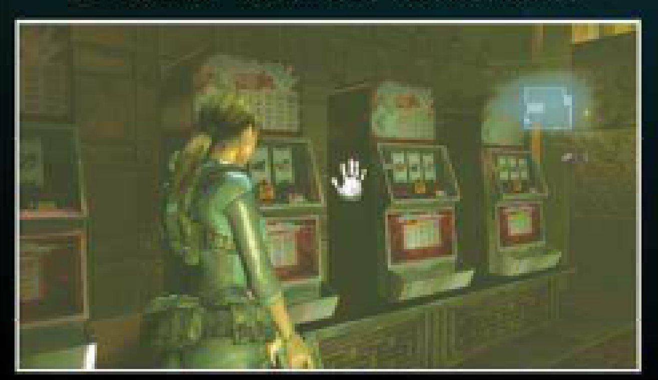

▲3-2泳池区域・净水处理室内净化装置左侧的电门上。


▲3-2散步长廊・1楼咖啡机位置上方的柜门上。


▲3-2散步长廊・2楼BOSS最初被关着的房内箱子上。


▲3-2船首甲板・从电梯出来后左侧桌面的餐布上。


▲4-1泳池区域・南侧的跳台上，需先完成净水操作。


▲4-1赌场区域・电梯南侧的一台角子机上。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织


▲4-1船员居住区・Chris人偶所在房间的猎犬旗帜上。


▲5-1・找"セキュリティトークン"房间墙上投影的右下角。


▲5-2货物电梯下层・东北门边的笔记本上。


▲6-2展望台・最高处修复通信装置时的电门上。

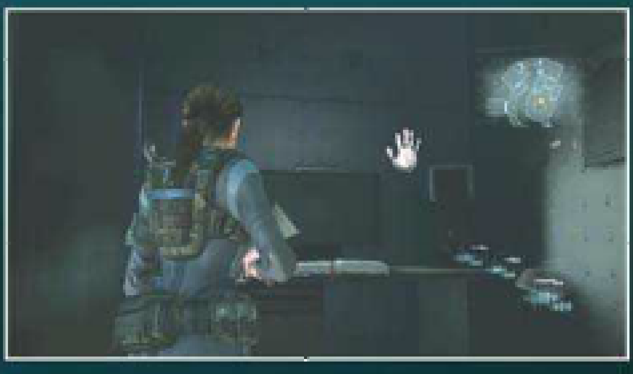

▲7-1船首甲板・最西边突出的平台上。


▲7-2船舱上层・限时逃脱离开电梯时西侧房间玻璃上（建议8-1再扫）。


▲8-3防疫区画・灭菌通道前的衣柜上。

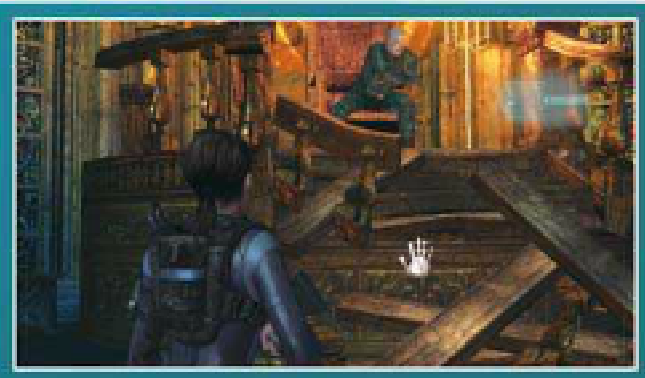

▲8-3防疫区画・灭菌通道后的水槽上。


▲8-3防疫区画・下电梯后半圆形通道北侧的金属门上。


▲9-2研究设施・上层北侧停尸房内电脑上方的墙上。


▲11-1・BOSS战时平台中央的圆柱上。


▲12-1海底沉船・挂满尸体的餐厅南侧墙壁的血迹上。


▲12-1海底沉船・Norman所处平台的正面。

枪械

以下是战役模式中全部枪械（包括DLC）的入手方式和各项初始能力，玩家在利用改造部件强化枪械时，可以有效地对弱点进行弥补，或是进一步强化优势。除了游戏中可以直接查看到的威力、连射速度、装弹数和改造插槽数外，其他都是隐藏数据。"连射速度"和"上弹速度"数值越大表示速度越快；"反作用力"是指开枪后准星的偏移程度，数值越大偏移得越明显；"贯通力"大于1的表明子弹可以穿透敌人命中后面的目标；"衰减距离"表示枪械的火力射程，超出该距离后造成的伤害会乘以"威力衰减倍率"；"硬直力"是指将敌人打出硬直状态的能力，数值越大效果越好；"足止力"表明攻击命中敌人后令其行动减缓的能力，"足止时间"即行动减缓的有效时间；"会心率"是攻击命中敌人弱点时发生冒出白光的会心一击的几率，发动时的伤害会乘以"会心伤害倍率"。



手枪

名称：M92F		入手方式：初期持有		
威力：150	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：150	会心率：10%
连射速度：1.58	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.5	会心伤害倍率：5
装弹数：10	贯通力：0	上弹速度：1.0	足止时间：0.33s	改造插槽：3
名称：Government		入手方式：10-2倒计时开始后，转身即可看到在断桥边		
威力：200	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：200	会心率：10%
连射速度：1.37	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.35	会心伤害倍率：5
装弹数：7	贯通力：0	上弹速度：0.9	足止时间：0.67s	改造插槽：3
名称：PC356		入手方式：累积击倒150名敌人		
威力：130	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：130	会心率：10%
连射速度：1.58	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.5	会心伤害倍率：5
装弹数：8	贯通力：0	上弹速度：1.3	足止时间：0.33s	改造插槽：5
名称：G18		入手方式：扫描30个隐藏手印		
威力：100	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：300	会心率：10%
连射速度：6.00	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.5	会心伤害倍率：5
装弹数：28	贯通力：0	上弹速度：1.1	足止时间：0.33s	改造插槽：3
名称：Samurai Edge: Jill Model		入手方式：DLC		
威力：140	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：140	会心率：20%
连射速度：1.77	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.5	会心伤害倍率：5
装弹数：8	贯通力：0	上弹速度：1.2	足止时间：0.33s	改造插槽：4
名称：Government: Parker Model		入手方式：DLC		
威力：190	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：190	会心率：5%
连射速度：1.20	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.35	会心伤害倍率：8
装弹数：4	贯通力：0	上弹速度：0.8	足止时间：0.67s	改造插槽：3
名称：G18: Jessica Model		入手方式：DLC		
威力：100	反作用力：0	衰减距离：8m	硬直力：100	会心率：70%
连射速度：2.73	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.7	足止力：0.5	会心伤害倍率：2.5
装弹数：12	贯通力：0	上弹速度：2.0	足止时间：0.33s	改造插槽：3

霰弹枪

名称：Windham		入手方式：3-2客室上阶302室，安装船桥下层房间得到的“クレスト”后方可取下		
威力：160×6	反作用力：0	衰减距离：6m	硬直力：160	会心率：10%
连射速度：0.74	命中半径：5cm	威力衰减倍率：0.5	足止力：0.3	会心伤害倍率：3
装弹数：4	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.67s	改造插槽：3
名称：M3		入手方式：8-3与Chris会合后自动追加在武器箱内		
威力：130×6	反作用力：0	衰减距离：6m	硬直力：130	会心率：10%
连射速度：0.94	命中半径：5cm	威力衰减倍率：0.5	足止力：0.3	会心伤害倍率：3
装弹数：6	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.67s	改造插槽：4
名称：Hydra		入手方式：战役模式Normal以上难度通关		
威力：130×9	反作用力：0	衰减距离：6m	硬直力：140	会心率：10%
连射速度：0.91	命中半径：5cm	威力衰减倍率：0.5	足止力：0.3	会心伤害倍率：3
装弹数：5	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.67s	改造插槽：2

冲锋枪

名称：MP5		入手方式：4-1船员居住区，需要“铁锚の键”开启的房间内		
威力：110	反作用力：0.3	衰减距离：10m	硬直力：65	会心率：10%
连射速度：7.50	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.8	足止力：0.6	会心伤害倍率：3
装弹数：50	贯通力：0	上弹速度：1.0	足止时间：0.17s	改造插槽：3
名称：P90		入手方式：Infernal难度限定，4-1泳池东侧的吧台（需完成净水处理）		
威力：90	反作用力：0.15	衰减距离：10m	硬直力：60	会心率：10%
连射速度：10.00	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.8	足止力：0.6	会心伤害倍率：3
装弹数：60	贯通力：0	上弹速度：1.0	足止时间：0.17s	改造插槽：4
名称：AUG		入手方式：5-2船底区画，下层北侧的独立房间内		
威力：120	反作用力：0.5	衰减距离：10m	硬直力：60	会心率：10%
连射速度：7.50	命中半径：15cm	威力衰减倍率：0.8	足止力：0.6	会心伤害倍率：4
装弹数：42	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.17s	改造插槽：3
名称：G36		入手方式：8-3与Chris会合后自动追加在武器箱内		
威力：140	反作用力：0.8	衰减距离：10m	硬直力：70	会心率：10%
连射速度：5.00	命中半径：15cm	威力衰减倍率：0.8	足止力：0.6	会心伤害倍率：4
装弹数：30	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.17s	改造插槽：4

狙击枪

名称：M40A1		入手方式：3-2散步长廊，上层北侧狭长的通道内（Causal难度）；3-2泳池区域净水处理室（Normal、Infernal难度）		
威力：1100	反作用力：0	衰减距离：–	硬直力：600	会心率：70%
连射速度：0.60	命中半径：3cm	威力衰减倍率：–	足止力：0.5	会心伤害倍率：4
装弹数：8	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.33s	改造插槽：4
名称：PSG1		入手方式：扫描15个隐藏手印		
威力：700	反作用力：0	衰减距离：–	硬直力：500	会心率：70%
连射速度：1.43	命中半径：3cm	威力衰减倍率：–	足止力：0.5	会心伤害倍率：5
装弹数：5	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：0.33s	改造插槽：3

麦林枪

名称：Python		入手方式：7-1客室下阶，需要“ヴェルトロのカードキー”开启的房间内		
威力：1500	反作用力：0	衰减距离：20m	硬直力：900	会心率：10%
连射速度：0.94	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.8	足止力：0.2	会心伤害倍率：2
装弹数：6	贯通力：1	上弹速度：1.0	足止时间：1s	改造插槽：3
名称：L.Hawk		入手方式：8-3防疫区画，通过灭菌通道后的水槽房间，在电梯右侧		
威力：1200	反作用力：0	衰减距离：20m	硬直力：700	会心率：10%
连射速度：1.25	命中半径：1cm	威力衰减倍率：0.8	足止力：0.2	会心伤害倍率：2
装弹数：8	贯通力：1	上弹速度：0.9	足止时间：1s	改造插槽：2

弹药包

游戏中的弹药上限扩充包位置参见右表，这里按照章节的顺序划分。等全部弹药包都拿齐后，各种子弹的初始容量和最大上限为：手枪30→400、霰弹枪20→300、狙击枪20→300、冲锋枪80→700、麦林枪10→200。

弹药包位置	弹药包种类
2-2船桥区域・上层被破坏的通讯装置左侧	弹药包（手枪）
3-2散步长廊・下层需要“浮轮の键”开启的小房间内货架上（需扫描）	弹药包（霰弹枪）
3-2船首甲板・房间内东北角的花瓶（地狱难度・需扫描）	弹药包（麦林枪）
4-1泳池区域・南侧的跳台上	弹药包（冲锋枪）
4-1泳池区域・东半区的西北角（地狱难度・需扫描）	弹药包（麦林枪）
4-1赌场区域・南侧窗户边	弹药包（手枪）
4-1赌场区域，北侧角子机之间（地狱难度）	弹药包（狙击枪）
5-2船底区画・动力室上层东南角的开关边	弹药包（冲锋枪）
5-2船底区画，被蒸汽阻隔的机械整备室南侧的房间楼梯下（地狱难度）	弹药包（霰弹枪）
5-2船底区画，动力室下层东北角的桌上（地狱难度）	弹药包（手枪）
6-2船底区画・从动力室的天窗逃生后爬入的管道内	弹药包（霰弹枪）
6-2展望台・BOSS战的房间北侧	弹药包（狙击枪）
6-2展望台，BOSS战的房间南侧武器箱边（地狱难度）	弹药包（冲锋枪）
7-1船首甲板的武器箱左侧（地狱难度）	弹药包（狙击枪）
7-2船舱下层・东南角的集装箱边，建议8-1再回收	弹药包（麦林枪）
8-1船底区画・控制室东北的扶梯向上游的管道上	弹药包（狙击枪）
8-3货物电梯下层・南侧需要“ヴェルトロのカードキー”开启的门后通道内（地狱难度）	弹药包（冲锋枪）
8-3防疫区画・通往研究设施的半圆形通道内，走出电梯时就在左手边（地狱难度）	弹药包（手枪）
9-2研究设施上层・需指纹认证进入的房间中央桌上	弹药包（冲锋枪）
10-2紧急通路・首次发生爆炸时的着火处	弹药包（手枪）
10-2船侧长廊・目睹木箱掉落后转身回去就能看到	弹药包（霰弹枪）
12-1海底沉船・目睹怪物吞食尸体处左手边的房间	弹药包（狙击枪）
12-1海底沉船・放置尸体的餐厅北侧的房间桌上（地狱难度）	弹药包（霰弹枪）

改造部件

以下是战役模式的全部改造部件，同样按照章节的顺序划分，便于玩家查缺补漏。标明“需扫描”的表示扫描后才能调查，而标有“地狱难度”的则是Infernal难度限定的传说部件。

改造部件具体位置	部件名称	部件效果
1-1船员居住区・通风管道落下尸体处正前方，楼梯下的油桶上（地狱难度）	ダメージⅢ	威力+40%
2-2客室下阶・与Parker合力踹开的铁门左侧	ダメージⅠ	威力+10%
2-2客室下阶・Jill被困的301室茶几上（地狱难度）	バーストⅢ	一次射击连续发射5发子弹
2-2客室下阶・从Parker手中得到诱爆手雷处，左侧的矮柜上（需扫描）	ファイアレートⅠ	连射速度+15%
3-2船桥下层・“舵轮の键”所在的房间内的办公桌上	ダメージⅡ	威力+20%
3-2船桥下层・用“舵轮の键”开启的房间内茶几上（地狱难度・需扫描）	ロングマガジンⅤ	装弹数+150%
3-2客室上阶・用“舵轮の键”开启的303室床下（需扫描）	バーストⅠ	一次射击连续发射2发子弹
3-2客室上阶・用“舵轮の键”开启的303室进门处矮柜上（地狱难度・需扫描）	ダメージⅣ	威力+60%
3-2圆形大厅・1F西北角的展示台内	ロングマガジンⅠ	装弹数+20%
3-2圆形大厅・3F西侧的矮柜上（地狱难度・需扫描）	ブラスナックルⅠ	体术伤害+200%
3-2泳池区域・净水处理室内装置右侧	ファイアレートⅠ	连射速度+15%
3-2泳池区域・净水处理室内装置左侧（地狱难度）	チャージショットⅣ	可以蓄力射击，威力3倍、打出硬直的能力2倍
3-2散步长廊・下层东侧的桌子上	ファイアレートⅡ	连射速度+30%
4-1泳池区域・东北长椅边	ロングマガジンⅡ	装弹数+40%
4-1泳池区域・东侧吧台上	チャージショットⅠ	可以蓄力射击，威力3倍、打出硬直的能力6倍
4-1泳池区域・东南长椅上（地狱难度）	ナロウⅡ	霰弹枪的散射范围缩小12°
4-1客室下阶・食堂处用“铁锚の键”开启的房间桌下（需扫描）	インファイターⅠ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+30%）
4-1客室下阶・食堂处用“铁锚の键”开启的房间沙发边（地狱难度・需扫描）	インファイターⅢ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+100%）
4-1赌场区域・VIP室内的矮柜上（需扫描）	クリティカルⅠ	会心攻击率+30%

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

改造部件具体位置	部件名称	部件效果
4–1货物电梯・上层西南角的电门前	バインドⅠ	阻止敌人行动的能力+100%
4–1船员居住区・Chris人偶所在的房间内	ファイアレートⅡ	连射速度+30%
4–1船员居住区・Chris人偶所在房间内的箱子（地狱难度・需扫描）	デイズⅢ	打出硬直的能力+300%
4–1船员居住区・首次遭遇变异Rachel，她逃走的通风管道下方（需扫描）	ロングマガジンⅡ	装弹数+40%
5–2船底区画・动力室下层东北角的桌上	デイズⅠ	打出硬直的能力+50%
5–2船底区画・冲锋枪AUG所在的房间内	ダメージⅡ	威力+20%
6–2展望台・与BOSS战斗的房间西侧窗户（需扫描）	ダメージⅢ	威力+40%
6–2展望台・与BOSS战斗的房间西北沙发边（地狱难度・需扫描）	クリティカルⅡ	会心攻击率+100%
6–2展望台・最高处修复无线电之前的突出平台上（地狱难度）	ファイアレートⅤ	连射速度+150%
7–1客室区域・上下阶都会遇到变异Rachel，需将其击倒	バーストⅣ	一次射击连续发射3发子弹
7–1客室上阶・隐藏在壁画后，需要用“ヴェルトロのカ–ドキ–”开启的保险柜	バーストⅡ	一次射击连续发射2发子弹
7–1船桥下层・“舵轮の键”所在的房间，需要用“ヴェルトロのカ–ドキ–”开启的保险柜	ダメージⅣ	威力+60%
7–1船首甲板・需要用“ヴェルトロのカ–ドキ–”开启的保险柜	デイズⅡ	打出硬直的能力+100%
7–2船首甲板・UAV的尾部正中央	ロングマガジンⅢ	装弹数+80%
7–2船舱上层・北侧集装箱的西边	ダメージⅢ	伤害+40%
7–2船舱上层・一出电梯的武器箱左侧（地狱难度・需扫描）	リローダ–Ⅱ	上弹速度+80%
7–2船舱上层・逃跑的过程中会遭遇变异Rachel，需将其击倒	バインドⅡ	阻止敌人行动的能力+500%
7–2船舱下层・逃跑的目的地门口有1只Scagdead，需将其击倒	インファイタ–Ⅱ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+70%）
7–2船舱下层・东北的集装箱西侧（地狱难度）	ロングマガジンⅥ	装弹数+200%
8–1船底区画・第5章时开启齿轮机关，获得“再启动キ–”位置的东南栏杆处	ダメージⅣ	威力+60%
8–1船底区画・第5章时被蒸汽阻隔的机械整备室外的管道上方	ファイアレートⅢ	连射速度+60%
8–1货物电梯・中层平台的集装箱上	ロングマガジンⅢ	装弹数+80%
8–3防疫区画・登录指纹的房间武器箱左侧（地狱难度・需扫描）	ダメージⅥ	威力+150%
8–3防疫区画・灭菌通道前的长椅上	ナロウⅠ	霰弹枪的散射范围缩小4°
8–3防疫区画・Chris进入的灭菌通道内（需扫描）	ロングマガジンⅣ	装弹数+100%
9–2研究设施・上层停尸房内（需扫描）	リローダ–Ⅰ	上弹速度+40%
9–2研究设施・下层两个Scarmiglione所在的房间内	ダメージⅤ	威力+80%
9–2研究设施・下层红色的病毒液体中	チャ–ジショットⅡ	可以蓄力射击，威力3倍、打出硬直的能力2倍
10–1客室区域・上下阶都会遇到变异Rachel，需将其击倒	バーストⅥ	一次射击连续发射3发子弹
10–2紧急通路・游泳逃离的途中目睹两个箱子掉下来，就在箱子后	ロングマガジンⅣ	装弹数+100%
10–2紧急通路・倒计时开始时架桥处获得手枪Government时自带	エッジランナ–Ⅰ	残余体力越少威力越大（最大+120%）
10–2紧急通路・倒计时开始时架桥处手枪的左侧（地狱难度・需扫描）	バーストⅤ	一次射击连续发射3发子弹
10–2紧急通路・限时逃跑途中目睹两个Ooze落下来时前方的木箱内	クリティカルⅠ	会心攻击率+30%
10–2船侧长廊・目睹木箱掉落后转身回去就能找到	ファイアレートⅣ	连射速度+60%
12–1海底沉船・首次见到巨大的Globster尸体处，切割开北侧的大门	チャ–ジショットⅡ	可以蓄力射击，威力3倍、打出硬直的能力2倍
12–1海底沉船・电源所在区域的东北角水中（地狱难度）	ダメージⅦ	威力+150%
12–2海底沉船・最终BOSS战开始后北侧的废墟下（需扫描）	ダメージⅢ	威力+40%
战役模式Causal以上难度通关	チャ–ジショットⅢ	可以蓄力射击，威力2.5倍、打出硬直的能力2倍
扫描全部种类的敌人	エッジランナ–Ⅱ	残余体力越少威力越大（最大+200%）
战役模式Normal以上难度不死通关	オ–トロ–ダ–Ⅰ	自动上弹且没有上弹动作





系统篇

基本概述

与4～6代中强调在限定时间内杀敌、赚取高分的“佣兵模式”有所不同，《启示录》附属的“突袭模式”包含丰富的成长要素，角色、敌人甚至武器都有等级的概念。在关卡中有机会捡到武器箱或部件包，过关时能得到经验值（EXP）和金钱（BP）。游戏的目的是提升角色自身的能力，获得更加强力的武器和部件，进而挑战更高难度的关卡。此模式下的武器和改造部件相比战役模式更加丰富，但并不通用，大量的特殊角色也只能在此使用。

突袭模式采用关卡制的形式，路线与战役模式中的流程相同，除了扳动蒸汽开关的桥段外基本没有解谜要素，扫描系统也被取消，只要到达指定地点、击碎金色的奖牌就能过关（用蓄满力的体术击碎能额外获得一个回复药草）。沿途遇到挡路的金色门锁需要用“古びた键”开启，这种钥匙往往是击倒特定敌人或清空某区域的敌人后得到，仅有少数关卡可以在固定位置捡到。此模式初期只有1～3关，完成战役模式的3、6、9、12章时会依次开启后续的关卡。20个基本关卡皆分为Dark、Deep和Abyss三种难度（美版难度名为Chasm、Trench、Abyss），同一个关卡在不同难度下的敌人配置和物资位置有所区别，但流程是一致的。本作中还增加了类似5代DLC“迷失噩梦”里的奖牌，分铜、银、金三种颜色，其往往隐藏在不容易发现的角落，调查或击碎可以得到额外的BP。

EX关卡“幽灵船（The Ghost Ship）”较为特殊，没有难度之分，允许活动的范围几乎覆盖整艘游轮，玩家的目的地是船首甲板，敌人的等级也会随着玩家的深入不断提升，最高可达到60级（不过本关内不存在等级差导致的伤害补正）。由于关卡中没有设置补给物资，只有击倒金黄色的刺豚Aculeozzo才能拿到微量的弹药，故建议等角色达到49级以上且拿到强力武器和回复型的部件后再尝试挑战。本关的行进路线可以分为三条，最初在厨房拿到钥匙后，到达货物电梯区域会出现路线分歧，玩家可以选择：①经过赌场从客室下阶前往船桥（在圆形大厅处可以去泳池和展望台），并通过电梯到达甲板；②经过赌场到达散步长廊（在圆形大厅处可以去泳池和展望台），搭乘电梯前往甲板；③在货物电梯处潜水进入防疫区画，途径研究设施和紧急通路步行前往甲板。甲板处有数场恶战，玩家需要击倒连续的几波敌人才能顺利过关。当角色的等级到达50级时，破坏金色奖牌后还会出现突袭模式特有的隐藏BOSS（双人联机时必须双方都达到50级）。幽灵船的难度固然高，过关后的回报也是相当丰厚的。





双人联机

突袭模式支持双人联网协力作战，但不能单机分屏双打，角色头像边的手枪图标表示联机的次数。当两名玩家所选角色满足特定的组合，如Chris和Jill，Jessica和Quint等，在任务开始时会有特殊的开场对白，感兴趣的玩家不妨自行尝试。由于没有扫描系统，相关的按键也改成了简单的交流功能，射击型操作下LB+Y/B/A/X依次表示“Go”、“Come”、“Wait”、“Thanks”。

联机模式下敌人的配置不变、血量是单机时的1.5倍，不过关卡的整体难度还是有明显降低。当敌人陷入硬直时，两名玩家可以同时上前发动体术，两人都蓄满力的话体术命中时会有爆炸的视觉效果，威力也大幅提升，一旦某位玩家在蓄力中途被打断，另一名蓄满力后还是能得到威力加成的。得到钥匙后任意玩家皆可开门，但不可返回的闸门则需要两人同时通过。联机时掉落的武器、部件、弹药以及场景里的各种物资都是两名玩家一人一份的，故不用担心“抢物资”的情况。



玩家可以看见同伴的体力，当同伴受伤、体力不足时会屏幕右侧会出现头像提示。联机时在血量降为0后并不会像单人游戏时那样立刻死亡，而是进入濒死状态，一旦再次受创才会死亡。在自己持有回复药草的前提下靠近濒死同伴，可以按键帮其补血，而濒死的角色只要不再受伤，坚持过7秒钟也能自动解除此状态。注意，任意一方死亡都会立刻退出本关。

过关评价

过关时系统会根据命中率、击退敌人数量、受到的总伤害和所用时间对玩家的表现进行评价，按C、B、A、S逐级升高。评价越高，获得的BP和经验值就越多。关卡有基本的奖励值，难度越高奖励越高，此外，当角色的等级低于关卡的推荐等级时，过关时的奖励也越多。如果玩家在关卡中选择中途退出或是死亡，之前的击退数奖励和得到的武器部件可以保留，但过关奖励等就无法拿到了。消耗的弹药会复原到开始关卡前的状态。

如果玩家在关卡中达成了一定条件，还可以获得特殊评价，在过关结算时也会有额外的BP奖励（Abyss难度的关卡达成三位一体会奖励“传说插件”），具体条件有以下4种：低等级（**レギュレーション・ボーナス**）——角色的等级小于等于关卡的推荐等级；全灭（**ジェノサイド・ボーナス**）——消灭关卡中的全部敌人（包括隐藏刺豚Aculeozzo，但不包括潜水时遇到Sea Creeper）；无伤（**ノーダメージ・ボーナス**）——全程保持无伤完成关卡；三位一体（**トリニティ・ボーナス**）——同时获得以上3种评价。在角色等级提高后可以手动调低等级来拿取“低等级”评价；关卡中的一些非必经区域也会有敌人以及武器箱或部件包，故想达成“全灭”评价需要多跑跑路；最难达成的无疑是“无伤”评价，突袭模式中不少敌人甚至是毫无征兆凭空蹦出来的，故想达成无伤除了要有好武器外，适当的背版也是必不可少的。玩家在突袭模式的名字颜色与已获得的特殊评价数量相关，完成50、100、150、200和244个时能让名字颜色变成黄、绿、蓝、红、紫色。

角色等级

随着经验值的不断累积，角色能够升级，玩家可用角色的等级共通，敌人的等级则受关卡影响。玩家的等级主要影响以下几个方面：①所能装备的武器等级，武器等级不能高于角色等级，如果是玩家在选人界面手动调低角色等级，则所装备的武器也会暂时降低到相应等级时的能力数值；②体术、近战武器、爆炸武器和火箭筒的威力，会随角色等级的提升而增加；③敌我的等级差影响相互间的伤害倍率，我方角色的等级比敌人高出越多，则攻击的威力越高、受到的伤害越小，反之亦然。



敌人特性

可以看到敌人的血槽以及攻击时的具体伤害数值是突袭模式的一大特点，玩家可以凭此来了解敌人的弱点，黄色的伤害数值为正常，红色数值表示命中敌人的弱点，白色数值表示敌人对这种武器有抗性。有的敌人血槽左侧会带有4种不同的图标，其能力比一般怪物要强出许多。具体如下：紫色王冠——BOSS级敌人，全能力是通常敌人的1.5倍；红色拳头——HP和攻击力大幅提升，但移动和攻击速度较为迟缓；绿色盾牌——形体比通常敌人大，HP和防御力大幅提升，但动作非常缓慢；蓝色小人——形体比通常敌人小，HP和速度大幅提升，动作极快不容易命中，非常难缠。

此外，当关卡上出现"！"号标记时表明其中有带特殊名字的通缉怪物，其等级比通常怪物高2级、体力则为1.1倍。在击倒后有较高的几率掉落武器箱或部件包，且出好装备的几率比同关卡的其他怪物高。

武器装备

在关卡中获得武器箱或部件包，结算时就能得到随机的武器和部件。武器本身也有等级的概念，击倒敌人获得的武器等级与关卡的难度有关，难度越高越容易掉好装备；而商店中贩卖的武器等级和部件质量则与角色等级成正比。武器的最高等级为50级，同等级、同种武器在部件的拓展槽数量上也会有所不同。此外，本作还给武器追加了"标签（タグ）"的属性，武器名称后跟着特殊标签的会自带一些特殊效果（具体参看资料篇），这也进一步增加了刷武器的乐趣。在关卡中最多只能携带3把主武器出战（关卡中只会出现所携带的枪械弹药），淘汰下来的武器可以卖钱，其上装备着的部件会自动解除。在玩家通过Deep和Abyss难度的全部关卡后，还可以在商店花钱对武器进行有针对性的强化。

突袭模式下的改造部件数量更为庞大，不过部分效果相比战役模式有所下调，此外还有联机专用的部件，具体请参看后面的资料篇。一些效果强劲的改造部件如暴食、自动回复等，都需要在高难度的关卡里反复刷取。另外必须一提的是，由于角色等级与近战武器、爆炸武器的威力成正比，故在战斗中这些副武器也能起到至关重要的作用。

商店功能

积攒的BP可以到这里进行消费，商店主要有如下几种功能：①购买武器和部件，每次进入商店时武器和改造部件的列表都会随机变化，且质量随角色等级的提高会不断提升；②补充子弹、爆炸武器和药草，消耗型的道具都可在此选择"フルチャ－ジ"花钱补满；③增加携带子弹、爆炸武器和药草的上限，"弹药バッグ"在角色等级尾数到5时追加、"ホルダ－"在角色等级尾数到3时追加、"ハ－ブケ－ス"在角色等级尾数到1时追加；④购买防弹衣永久强化防御力，"ボディア－マ－"在角色等级尾数为7时追加（最高级的在50级出现）；⑤扩大武器箱的容量，"追加ストレ－ジ"在初期就可购买，每次都能令容量增加12格；⑥强化武器的威力、连射速度和装弹数，"ブ－スト"要在玩家完成了Deep难度的全部关卡后才会追加，A～E对应5类不同的枪械，每把武器最多强化30次（连射速度强化上限5次）；⑦给武器附上标签属性，"タグ変更"要在玩家完成了Abyss难度的全部关卡后才会追加，不过稀有标签并不能通过此方法获得。

初期由于玩家的等级提升很快，不建议把有限的资金花在买武器、部件上，应该优先扩充子弹、手雷、药草的容量上限并购买防弹衣。等到角色等级提升、但是武器等级没跟上来，过关感觉吃力时再适当利用商店刷几把枪。不过商店最高只能刷出46级的枪械，更强力的武器需要在高难度的关卡下凭运气刷。各难度下的12关和20关是刷武器和部件的好去处，Deep第2关、Abyss第1关由于流程短且难度相对较低，争取达成"三位一体"评价的话也能获得不少BP和经验值奖励。

资料篇

人物解锁

以下是本模式中全部可用角色的特性和解锁条件（包括DLC角色），相比3DS版，本作在选择不同服装时角色特性也会发生变化。角色能力在各有所长的同时，必然也会有一些弱项，玩家需根据当前武器的配置来合理选人。除了游戏中明确显示的人物特性外，一些隐藏的特性也会记载在下表中。



人物	服装	解锁条件	枪械特性	其他特性
Jill	通常装备	初期解锁	手枪上弹速度+100%、连射速度+35%；冲锋枪上弹速度+80%、连射速度+35%；霰弹枪上弹速度-5%、连射速度-5%	近战武器伤害-15%、攻击速度+50%；体术伤害-10%；受到伤害+12%
Jill	轻装备	获得任意一把超稀有武器	手枪上弹速度+140%、连射速度+45%；冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度-10%、连射倍率-10%	近战武器攻击速度+50%；爆炸武器有效范围-20%；受到伤害+6%
Jill	海盗装	完成EX关卡“幽灵船”	手枪上弹速度+70%、连射速度+25%；麦林枪上弹速度+5%、连射速度+5%；冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；霰弹枪上弹速度-10%、连射速度-10%；狙击枪上弹速度+5%、连射速度+5%	近战武器伤害+5%、攻击速度+60%；体术伤害+5%；爆炸武器有效范围+5%；紧急回避有效范围+60%；受到伤害+15%
Chris	雪山装备	初期解锁	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+30%、连射速度+10%	受到伤害-6%
Chris	通常装备	角色的等级达到30级以上	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%；狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	近战武器伤害-10%、攻击速度+20%
Chris	水兵装	一次攻击打出10万以上的伤害	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%；狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%	近战武器伤害-10%；体术伤害-10%；受到伤害+6%；使用回复药草的3秒内无敌
Parker	通常装备	初期解锁	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%；狙击枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器伤害+100%、攻击速度-20%；体术伤害-10%；紧急回避有效范围-25%；受到伤害-6%
Parker	轻装备	累积获得10个特殊评价	手枪上弹速度+100%、连射速度+35%；麦林枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%	受到伤害-12%
Parker	FBC	累积击倒1万只敌人	手枪上弹速度+70%、连射速度+25%；冲锋枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度+100%、连射速度+35%；狙击枪上弹速度-10%、连射速度-10%	爆炸武器有效范围-20%；受到伤害-18%
Keith	雪山装备	通过战役模式第6章	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器伤害+45%；体术伤害+45%；受到伤害-12%
Keith	BSAA	以S评价完成Dark/Chasm难度的全部关卡	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%	近战武器伤害+60%；体术伤害+60%；爆炸武器有效范围-20%
Keith	忍者装	角色的等级达到50级	麦林枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；霰弹枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器伤害+100%、攻击速度+20%；体术伤害-10%；紧急回避有效范围+120%；受到伤害+24%
Jessica	雪山装备	完成Dark/Chasm难度的全部关卡	冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；霰弹枪上弹速度-10%、连射速度-10%；狙击枪上弹速度+100%、连射速度+35%	近战武器攻击速度+40%
Jessica	潜水装备	完成Deep/Trench难度的全部关卡	冲锋枪上弹速度+80%、连射速度+35%；狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	近战武器伤害-10%、攻击速度+30%；体术伤害-10%；受到伤害+6%
Jessica	FBC	角色的等级达到40级以上	麦林枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%	近战武器攻击速度+40%；紧急回避有效范围+60%；受到伤害+12%
Quint	雪山装备	角色的等级达到5级以上	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度+30%、连射速度+10%；狙击枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器伤害+30%；体术伤害+30%；爆炸武器有效范围+130%；受到伤害+18%
Quint	BSAA	获得全部三把超稀有武器	霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%	近战武器伤害-10%；体术伤害-10%；爆炸武器有效范围+80%
Raymond	–	角色的等级达到10级以上	手枪上弹速度+40%、连射速度+15%；麦林枪上弹速度+80%、连射速度+40%；冲锋枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器+20%；受到伤害+9%
O'Brian	–	角色的等级达到20级以上	手枪上弹速度+140%、连射速度+75%；麦林枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度-10%、连射速度-10%	爆炸武器有效范围+80%；紧急回避有效范围-25%；受到伤害+18%
Morgan	–	以S评价完成Deep/Trench难度的全部关卡	麦林枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	爆炸武器有效范围-20%；紧急回避有效范围-25%；受到伤害-3%
Norman	–	完成Abyss难度的全部关卡	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；冲锋枪上弹速度+5%、连射速度+5%；狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%	近战武器伤害+30%、攻击速度+20%；体术伤害+30%；爆炸武器有效范围+80%
Rachel	–	初次达成三位一体奖励（无伤、全灭、低等级）	手枪上弹速度-10%、连射速度-10%；麦林枪上弹速度+50%、连射速度+25%；霰弹枪上弹速度+30%、连射速度+10%；狙击枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器攻击速度+30%；紧急回避有效范围-25%；受到伤害+12%；体力每秒自动回复1
Hunk	–	以S评价完成Abyss难度的全部关卡	麦林枪上弹速度+35%、连射速度+15%；冲锋枪上弹速度+100%、连射速度+45%；霰弹枪上弹速度-10%、连射速度-10%；狙击枪上弹速度-10%、连射速度-10%	近战武器攻击速度+20%；体术伤害-10%；紧急回避有效范围+120%；受到伤害+18%
Ooze Rachel	–	DLC	手枪上弹速度-30%、连射速度-25%；麦林枪上弹速度-20%、连射速度-20%；冲锋枪上弹速度-20%、连射速度-25%；霰弹枪上弹速度-20%、连射速度-25%；狙击枪上弹速度-15%、连射速度-25%	近战武器伤害+60%、攻击速度-30%；体术伤害+90%；爆炸武器有效范围-20%；紧急回避有效范围-60%；受到伤害+21%；体力每秒自动回复4.5
Lady Hunk	–	DLC	手枪上弹速度+5%、连射速度+5%；麦林枪上弹速度+100%、连射速度+70%；冲锋枪上弹速度-10%、连射速度-10%；霰弹枪上弹速度-10%、连射速度-10%；狙击枪上弹速度+5%、连射速度+5%	近战武器伤害-10%、攻击速度+40%；体术伤害-25%；爆炸武器有效范围+5%；受到伤害+6%

隐藏刺豚

突袭模式的大部分关卡中都隐藏着1只金黄色的Aculeozzo，其外形有些像带刺的河豚，消灭它可以获得武器箱或者部件包（幽灵船除外），它也在“全灭”评价的目标范围内。下面给出各关卡内隐藏刺豚的位置和出现条件，方便玩家们寻找击破。

关卡	难度	刺豚位置
Stage1	Dark	无
	Deep/ Abyss	电梯所在区域东南角货箱下
Stage2	Dark/ Deep /Abyss	消灭东半区的全部敌人、获得钥匙后出现在东南浅滩里
Stage3	Dark/ Deep /Abyss	船员居住区的洗衣房内（需要船员居住区の键）
Stage4	Dark/ Deep	跳过吊桥、需要取得钥匙的区域内，全灭敌人后出现
	Abyss	消灭吊桥之前区域的全部敌人后，出现在吊桥东岸木箱边
Stage5	Dark	客室上阶301室洗手间内
	Deep	客室上阶301室内床铺边
	Abyss	无
Stage6	Dark/ Deep/Abyss	无
Stage7	Dark/ Deep/Abyss	在等待电梯到来的大厅清光敌人后出现（取得钥匙后还会刷出敌人）
Stage8	Dark/ Deep/Abyss	在赌场区域消灭全部敌人后出现
Stage9	Dark/ Deep/Abyss	无
Stage10	Dark/ Deep	坠机区域，消灭敌人后出现在机舱附近
	Abyss	坠机区域，消灭敌人后出现在机舱附近（奖牌出现后还会刷出敌人）
Stage11	Dark/ Deep	散步长廊，消灭敌人获得钥匙后出现在上层关闭闸门的东侧
	Abyss	赌场区域，消灭敌人出现奖牌后，再击倒后续敌人就会出现在水池边
Stage12	Dark/ Deep/Abyss	无
Stage13	Dark/ Deep/Abyss	消灭甲板的敌人获得钥匙后，在电梯前的拐角出现
Stage14	Dark/ Deep	①关卡一开始就出现在南侧通往电梯的通道内 ②进入防疫区画前，北侧窗户破裂的房间内
	Abyss	无
Stage15	Dark	客室下阶200室内
	Deep	客室下阶烟雾弥漫的食堂西南，流程中需要钥匙卡开启的房间内
	Abyss	客室下阶200室内，击倒房内敌人后出现
Stage16	Dark/ Deep/ Abyss	录像监控室内，需用钥匙开启
Stage17	Dark/ Deep	终点奖牌所在的房间内，消灭之前的所有敌人才会出现
	Abyss	研究设施下层红外线房间过后的场景，消灭之前的所有敌人才会出现
Stage18	Dark/ Deep/Abyss	无
Stage19	Dark/ Deep/Abyss	无
Stage20	Dark/ Deep/Abyss	无

武器标签

武器标签是本作的新增要素，纵使同一等级的同种武器，由于附带标签的不同，性能上也有可能出现极大差异。注意，带有标签的武器并不一定就是较好的，还需要看标签特性是否适合当前武器，比如反作用力大的突击步枪配上瞄准镜效果的“ロングレンジ”在连射时会让玩家晕头转向。此外，“稀有标签”指的是除以下标签外的特殊标签，每种武器各不相同，比如手枪M92F是“リベレ－タ－”、冲锋枪P-90是“レッドスト－ム”。稀有标签是不能靠商店强化出的，只能在关卡中刷到。



武器标签	标签特性
ショートレンジ	4m以内威力+14%、硬直力+40%、6m以外威力-14%
ロングレンジ	6m以外威力+16%、武器自带瞄准镜、移动速度+10%、4m以内威力-10%
イ-ジ-グリップ	体术威力+20%、近战武器威力+30%、防御力+9%、装弹数-50%、连射速度-15%
スピードショット	连射速度+35%、装弹数+15%、上弹速度-20%
ステディハンド	反作用力-60%、会心率+60%、连射速度+15%、命中半径-70%
スピードロード	上弹速度+35%、装弹数+30%、连射速度-10%
ソニックアシスト	命中半径+150%、硬直力+80%、足止力+100%、紧急回避-100%
ライトウエイト	移动速度+25%、紧急回避+150%、威力-15%
ソニックアシスト+	命中半径+200%、贯通力+2、连射速度+10%、上弹速度+15%、改造插槽-1
ショートレンジ	4m以内威力+22%、连射速度+20%、6m以外威力-18%、装弹数-25%、会心率-25%
ロングレンジ	6m以外威力+26%、会心率+35%、4m以内威力-15%、反作用力+25%、连射速度-10%
（稀有标签）	威力+35%、贯通力+2、连射速度+25%、反作用力+60%、移动速度-20%

改造部件

以下是突袭模式中全部改造部件的资料，“适用武器”项目的缩写表示：手——手枪、霰——霰弹枪、冲——冲锋枪、狙——狙击枪、麦——麦林枪。“参考入手方法”写明部件的获得方式，便于玩家们有的放矢。大部分部件的入手方法都包括商店购入和关卡掉落这两种，商店里的商品列表是随机变化的，玩家只需完成指定关卡后反复进出商店必然能够刷到，关卡掉落类的就比较凭运气了，一些较为稀有的部件必须在 Abyss 难度下达成“三位一体”的特殊评价后才能得到。



部件名称	部件效果	适用武器					参考入手方法
		手	霰	冲	狙	麦	
ダメージⅠ	威力+4%	○	○	○	○	○	初期商店购入；Dark难度1～20关掉落
ダメージⅡ	威力+6%	○	○	○	○	○	完成Dark难度19关后商店购入；Deep难度1～20关、幽灵船掉落
ダメージⅢ	威力+8%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Deep难度17～20关、Abyss难度1～20关掉落
ダメージⅣ	威力+10%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度10～17、20关掉落
ダメージⅤ	威力+12%	○	○	○	○	○	Abyss难度18～20关掉落
ダメージⅥ	威力+15%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ファイアレートⅠ	连射速度+10%	○	○	○	○	○	初期商店购入；Dark难度1～20关、Deep难度1～4关掉落
ファイアレートⅡ	连射速度+16%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Deep或Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
ファイアレートⅢ	连射速度+22%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度13～20关掉落
ファイアレートⅣ	连射速度+28%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ロングマガジンⅠ	装弹数+10%	○	○	○	○	○	初期商店购入；Dark难度1～15关掉落
ロングマガジンⅡ	装弹数+20%	○	○	○	○	○	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度10～20关掉落
ロングマガジンⅢ	装弹数+30%	○	○	○	○	○	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度16～20关、Deep难度1～7关掉落
ロングマガジンⅣ	装弹数+40%	○	○	○	○	○	完成Dark难度19关后商店购入；Deep难度1～16、20关掉落
ロングマガジンⅤ	装弹数+50%	○	○	○	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度11～20关、Abyss难度1～6关掉落
ロングマガジンⅥ	装弹数+60%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Abyss难度1～15关掉落
ロングマガジンⅦ	装弹数+70%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度6关后商店购入；Abyss难度10～20关掉落
ロングマガジンⅧ	装弹数+80%	○	○	○	○	○	Abyss难度18～20关、幽灵船掉落
ロングマガジンⅨ	装弹数+90%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ロングマガジンⅩ	装弹数+100%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
バインドⅠ	足止力+60%	○	×	○	×	×	初期商店购入；Dark难度1～20关掉落
バインドⅡ	足止力+75%	×	○	×	○	○	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度1～20关掉落
バインドⅢ	足止力+120%	○	×	○	×	×	完成Dark难度19关后商店购入；Deep难度1～10关、幽灵船掉落
バインドⅣ	足止力+150%	×	○	×	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度1～20关、幽灵船掉落
バインドⅤ	足止力+200%	○	○	○	○	○	Abyss难度1～12关掉落
デイズⅠ	硬直力+40%	○	×	○	×	×	初期商店购入；Dark难度1～20关掉落
デイズⅡ	硬直力+30%	×	○	×	○	○	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度1～20关掉落
デイズⅢ	硬直力+80%	○	×	○	×	×	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度8～16、20关、幽灵船掉落
デイズⅣ	硬直力+60%	×	○	×	○	○	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度1～20关、幽灵船掉落
デイズⅤ	硬直力+120%	○	○	○	○	○	Abyss难度7～17、20关掉落
エンレイジⅠ	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率+200%	○	○	○	○	○	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度7～15关掉落
エンレイジⅡ	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率+400%	○	○	○	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度8～20关掉落
クロークⅠ	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率-40%	○	○	○	○	○	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度4～12关掉落
クロークⅡ	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率-80%	○	○	○	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度1～13关掉落
ピアッシングⅠ	贯通力+1	○	○	○	○	○	完成Abyss难度6关后商店购入；Deep难度14～16关、Abyss难度1～20关掉落
ピアッシングⅡ	贯通力+2	○	○	○	○	○	Abyss难度16～19关、幽灵船掉落
クリティカルⅠ	会心率+10%	○	○	○	○	○	初期商店购入；Dark难度1～20关掉落
クリティカルⅡ	会心率+20%	○	○	○	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度1～20关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
クリティカルⅢ	会心率+30%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Abyss难度1～9关掉落
クリティカルⅣ	会心率+40%	○	○	○	○	○	Abyss难度16～20关掉落

部件名称	部件效果	适用武器					参考入手方法
		手	霰	冲	狙	麦	
クリティカルV	会心率+50%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
バースト Ⅱ	一次射击连续发射2发子弹	○	○	○	○	○	Abyss难度1～3关“三位一体”奖励
バースト Ⅲ	一次射击连续发射3发子弹	○	○	○	○	○	Abyss难度13～14关“三位一体”奖励
フルバースト	一次射击打空弹夹里的全部子弹	○	○	○	○	○	在商店累积消费100万BP；幽灵船掉落
イ−ジ−ヒット Ⅰ	命中半径+140%	○	○	×	○	○	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度13～20关、Deep难度1～7关掉落
イ−ジ−ヒット Ⅱ	命中半径+220%	○	○	×	○	○	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度14～20关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
イ−ジ−ヒット Ⅲ	命中半径+300%	○	○	×	○	○	Abyss难度13～20关掉落
グレネ−ドランチャ−	能把爆炸型副武器用枪沿直线发射出去	○	○	○	×	×	Abyss难度15关“三位一体”奖励
コルヌコピアⅠ	每30秒所持弹药自动回复4发	○	×	○	×	×	Abyss难度10～12关“三位一体”奖励
コルヌコピアⅡ	每30秒所持弹药自动回复2发	×	○	×	○	×	Abyss难度10～12关“三位一体”奖励
コルヌコピアⅢ	每30秒所持弹药自动回复7发	○	×	○	×	×	Abyss难度18～19关“三位一体”奖励
コルヌコピアⅣ	每30秒所持弹药自动回复3发	×	○	×	○	×	Abyss难度18～19关“三位一体”奖励
コルヌコピアⅤ	每30秒所持弹药自动回复1发	×	×	×	×	○	幽灵船掉落
オ−トロ−ダ−Ⅰ	自动上弹且没有上弹动作	○	×	×	×	×	幽灵船掉落
オ−トロ−ダ−Ⅱ	自动上弹且没有上弹动作	×	○	×	×	×	幽灵船掉落
オ−トロ−ダ−Ⅲ	自动上弹且没有上弹动作	×	×	○	×	×	幽灵船掉落
オ−トロ−ダ−Ⅳ	自动上弹且没有上弹动作	×	×	×	○	×	幽灵船掉落
オ−トロ−ダ−Ⅴ	自动上弹且没有上弹动作	×	×	×	×	○	幽灵船掉落
エッジランナ−Ⅰ	残余体力越少威力越大（最大+30%）	○	○	○	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Dark难度1～20关掉落
エッジランナ−Ⅱ	残余体力越少威力越大（最大+40%）	○	○	○	○	○	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度5～13关、幽灵船掉落
エッジランナ−Ⅲ	残余体力越少威力越大（最大+50%）	○	○	○	○	○	完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度7～15关掉落
インファイタ−Ⅰ	4m以内距离敌人越近威力越大（最大+10%）	○	○	○	○	○	完成Dark难度19关后商店购入；Dark难度10～17关、Deep难度1～20关掉落
インファイタ−Ⅱ	4m以内距离敌人越近威力越大（最大+16%）	○	○	○	○	○	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度8～10关、Abyss难度1～20关掉落
インファイタ−Ⅲ	4m以内距离敌人越近威力越大（最大+22%）	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
アウトレンジⅠ	4m以外距离敌人越远威力越大（最大+10%）	○	○	○	○	○	完成Dark难度19关后商店购入；Dark难度13～20关、Deep难度1～20关掉落
アウトレンジⅡ	4m以外距离敌人越远威力越大（最大+16%）	○	○	○	○	○	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度11～13关、Abyss难度1～20关掉落
アウトレンジⅢ	4m以外距离敌人越远威力越大（最大+22%）	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
グラトニ−Ⅰ	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	○	×	×	×	×	幽灵船掉落
グラトニ−Ⅱ	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	×	○	×	×	×	幽灵船掉落
グラトニ−Ⅲ	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	×	×	○	×	×	幽灵船掉落
グラトニ−Ⅳ	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	×	×	×	○	×	幽灵船掉落
グラトニ−Ⅴ	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	×	×	×	×	○	幽灵船“三位一体”奖励
ナロウⅠ	霰弹枪的散射范围缩小5°	×	○	×	×	×	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度18～20关、Deep难度1～7关掉落
ナロウⅡ	霰弹枪的散射范围缩小10°	×	○	×	×	×	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度17～20关、Abyss难度1～6关、幽灵船掉落
ワイドⅠ	霰弹枪的散射范围缩扩大3°	×	○	×	×	×	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度16～20关、Deep难度1～4关掉落
ワイドⅡ	霰弹枪的散射范围缩扩大6°	×	○	×	×	×	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度14～20关、Abyss难度1～3关、幽灵船掉落
チャ−ジショットⅠ	可以蓄力射击，威力1.3倍、硬直力1.3倍（蓄力时间0.8秒）	○	×	×	○	×	完成Abyss难度6关后商店购入；Abyss难度4～6关“三位一体”奖励
チャ−ジショットⅡ	可以蓄力射击，威力2倍、硬直力1.7倍（蓄力时间2秒）	○	○	×	○	○	完成Abyss难度6关后商店购入；Abyss难度4～6关“三位一体”奖励

部件名称	部件效果	适用武器					参考入手方法
		手	霰	冲	狙	麦	
チャ-ジショット Ⅲ	可以蓄力射击，威力1.6倍、硬直力1.5倍（蓄力时间1.2秒）	○	×	×	○	×	Abyss难度16～17关“三位一体”奖励
チャ-ジショット Ⅳ	可以蓄力射击，威力2.8倍、硬直力2倍（蓄力时间2.8秒）	○	○	×	○	○	Abyss难度16～17关“三位一体”奖励
リロ-ダ-Ⅰ	上弹速度+28%	○	×	×	×	×	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度7～9关、Deep难度1～20关掉落
リロ-ダ-Ⅱ	上弹速度+20%	×	○	×	×	×	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度10～12关、Deep难度1～20关掉落
リロ-ダ-Ⅲ	上弹速度+20%	×	×	○	×	×	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度13～15关、Deep难度1～20关掉落
リロ-ダ-Ⅳ	上弹速度+20%	×	×	×	○	×	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度16～17关、Deep难度1～20关掉落
リロ-ダ-Ⅴ	上弹速度+15%	×	×	×	×	○	完成Dark难度19关后商店购入；Dark难度18～20关、Deep难度1～20关掉落
リロ-ダ-Ⅵ	上弹速度+40%	○	×	×	×	×	Abyss难度1～6关、幽灵船掉落
リロ-ダ-Ⅶ	上弹速度+30%	×	○	×	×	×	Abyss难度7～12关、幽灵船掉落
リロ-ダ-Ⅷ	上弹速度+30%	×	×	○	×	×	Abyss难度13～15关、幽灵船掉落
リロ-ダ-Ⅸ	上弹速度+30%	×	×	×	○	×	Abyss难度16～19关、幽灵船掉落
リロ-ダ-Ⅹ	上弹速度+25%	×	×	×	×	○	Abyss难度18～20关、幽灵船掉落
ブラスナックルⅠ	体术伤害+30%	○	○	○	○	○	完成Dark难度7关后商店购入；Dark难度18～20关、Deep难度1～7关掉落
ブラスナックルⅡ	体术伤害+50%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度7关后商店购入；Dark难度18～20关、Deep难度1～7关掉落
マジックポケットⅠ	每270秒所持手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度1～3关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅡ	每270秒所持电击手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度4～6关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅢ	每270秒所持诱爆手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度7～9关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅣ	每270秒所持脉冲手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度10～12关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅤ	每210秒所持手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	Abyss难度13～14、20关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅥ	每210秒所持电击手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	Abyss难度20关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅦ	每210秒所持诱爆手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	Abyss难度16～17、20关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅧ	每210秒所持脉冲手雷自动回复1枚	○	○	○	○	○	Abyss难度18～20关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
コマンダ-Ⅰ	3m内搭档的攻击力和防御力+10%	○	○	○	○	○	完成Dark难度19关后商店购入；Dark难度16～20关、Deep难度1～7关掉落
コマンダ-Ⅱ	4m内搭档的攻击力和防御力+13%	○	○	○	○	○	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度14～20关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
コマンダ-Ⅲ	5m内搭档的攻击力和防御力+16%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Abyss难度16～20关掉落
メディキットⅠ	使用药草时2m内的搭档也能得到回复	○	○	○	○	○	初期商店购入；Dark难度1～12关掉落
メディキットⅡ	使用药草时5m内的搭档也能得到回复	○	○	○	○	○	完成Dark难度19关后商店购入；Deep难度1～13关、幽灵船掉落
メディキットⅢ	使用药草时8m内的搭档也能得到回复	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Abyss难度7～20关掉落
ハ-ヴェストⅠ	击倒敌人时有15%的几率掉落药草	○	○	○	○	○	初期商店购入；Dark难度7～20关掉落
ハ-ヴェストⅡ	击倒敌人时有20%的几率掉落药草	○	○	○	○	○	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度8～20关、幽灵船掉落
ハ-ヴェストⅢ	击倒敌人时有25%的几率掉落药草	○	○	○	○	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Abyss难度1～12关掉落
アモマグネットⅠ	击倒敌人时有20%的几率掉落弹药（手枪11发、冲锋枪21发）	○	×	○	×	×	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度1～7关掉落
アモマグネットⅡ	击倒敌人时有18%的几率掉落弹药（3发）	×	○	×	○	×	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度8～13关、Abyss难度1～20关掉落
アモマグネットⅢ	击倒敌人时有15%的几率掉落弹药（1发）	×	×	×	×	○	完成Abyss难度1关后商店购入；Deep难度14～20关、Abyss难度1～20关掉落
アモマグネットⅣ	击倒敌人时有28%的几率掉落弹药（手枪11发、冲锋枪21发）	○	×	○	×	×	Abyss难度1～12关、幽灵船掉落
アモマグネットⅤ	击倒敌人时有24%的几率掉落弹药（3发）	×	○	×	○	×	Abyss难度13～19关、幽灵船掉落
アモマグネットⅥ	击倒敌人时有20%的几率掉落弹药（1发）	×	×	×	×	○	Abyss难度18～20关、幽灵船掉落

部件名称	部件效果	适用武器					参考入手方法
		手	霰	冲	狙	麦	
アモマグネットⅦ	击倒敌人时有35%的几率掉落弹药（手枪11发、冲锋枪21发）	○	×	○	×	×	幽灵船掉落
アモマグネットⅧ	击倒敌人时有32%的几率掉落弹药（3发）	×	○	×	○	×	幽灵船掉落
アモマグネットⅨ	击倒敌人时有28%的几率掉落弹药（1发）	×	×	×	×	○	幽灵船掉落
ピックポケットⅠ	击倒敌人时有16%的几率获得BP（具体值根据难度浮动）	○	○	○	○	○	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度1～9关掉落
ピックポケットⅡ	击倒敌人时有23%的几率获得BP（具体值根据难度浮动）	○	○	○	○	○	完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度1～7关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
ピックポケットⅢ	击倒敌人时有30%的几率获得BP（具体值根据难度浮动）	○	○	○	○	○	完成Abyss难度6关后商店购入；Abyss难度1～15关、幽灵船掉落
レベルキャンセラ–	无视等级补正对敌人造成伤害	○	○	○	○	○	Abyss难度7～9关“三位一体”奖励
ライフスティ–ラ–Ⅰ	对敌人造成伤害时回复自身体力1.5%	○	×	×	○	○	完成Abyss难度6关后商店购入；Deep难度17～20关、Abyss难度1～20关掉落
ライフスティ–ラ–Ⅱ	对敌人造成伤害时回复自身体力2.5%	○	×	×	○	○	Abyss难度18～20关、幽灵船掉落
ライフスティ–ラ–Ⅲ	对敌人造成伤害时回复自身体力3.5%	○	×	×	○	○	幽灵船掉落
マンイ–タ–Ⅰ	对人型敌人的伤害+12%、对其他敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度5～7关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
マンイ–タ–Ⅱ	对人型敌人的伤害+18%、对其他敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度1～6关、幽灵船掉落
マンイ–タ–Ⅲ	对人型敌人的伤害+24%、对其他敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ポイゾナスルア–Ⅰ	对海洋系敌人的伤害+12%	○	○	○	○	○	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度8～10关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
ポイゾナスルア–Ⅱ	对海洋系敌人的伤害+18%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度7～12关、幽灵船掉落
ポイゾナスルア–Ⅲ	对海洋系敌人的伤害+24%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ハンティングギアⅠ	对猎杀者和狼型敌人的伤害+12%	○	○	○	○	○	完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度11～13关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
ハンティングギアⅡ	对猎杀者和狼型敌人的伤害+18%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度13～15关、幽灵船掉落
ハンティングギアⅢ	对猎杀者和狼型敌人的伤害+24%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ジャイアントキラ–Ⅰ	对强敌的伤害+12%、对通常敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度14～16关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
ジャイアントキラ–Ⅱ	对强敌的伤害+18%、对通常敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度16～19关、幽灵船掉落
ジャイアントキラ–Ⅲ	对强敌的伤害+24%、对通常敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
ラッツベインⅠ	对通常敌人的伤害+12%、对强敌的伤害–30%	○	○	○	○	○	完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度17～19关、Abyss难度1～20关、幽灵船掉落
ラッツベインⅡ	对通常敌人的伤害+18%、对强敌的伤害–30%	○	○	○	○	○	完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度18～20关、幽灵船掉落
ラッツベインⅢ	对通常敌人的伤害+24%、对强敌的伤害–30%	○	○	○	○	○	幽灵船掉落
オ–トショット	枪械会配合瞄准自动射击	○	○	○	○	○	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度10～20关、幽灵船掉落
S.T.A.R.T.S	威力+4%、会心率+10%	○	○	○	○	○	DLC
FBC	4m以内距离敌人越近威力越大（最大+8%）、对强敌伤害+10%、对通常敌人伤害–30%	○	○	○	○	○	DLC
BSAA	对敌人造成伤害时回复自身体力1%、击倒敌人时有12%的几率获得BP（具体值根据难度浮动）	○	○	○	○	○	DLC

注1：人型敌人指的是Ooze、Ooze Pincer 、Ooze Tricorne、Ooze Chunk、Ooze Rachel、Globster、Scagdead、Norman和Ghost Norman。
注2：海洋系敌人指的是Sea Creeper、Ghiozzo、Aculeozzo、Scarmiglione和Draghignazzo。
注3：猎杀者和狼型敌人包括Hunter、Farfarello、Fenrir和Wall Blister。
注4：强敌指的是血槽边有皇冠、拳头、盾牌和蓝色小人图标的强化型敌人。





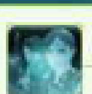
成就攻略

成就数量	1000点/50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	5点/1个
全成就所需时间	50小时
最少通关次数	战役模式和突袭模式各一次
有无可错过的成就	无
有无秘技	无秘技
有无成就BUG	无
特殊要求	无

《启示录》的成就分为战役模式和突袭模式两大部分，想达成全成就难度并不算太高。虽然战役模式的理论上一周目可以全部达成，但由于0继承挑战Infernal还是有一定难度的，建议没玩过原版的玩家先以Normal难度开始，熟悉流程的同时积累物资，一旦死亡就Restart，争取在通关时解锁"Surviving Deep Darkness"，剩余的几个击杀型成就可以留到二周目挑战Infernal时再完成。流程熟练的话战役模式的成就在7小时左右就能全部搞定，累积的BP也可以作为突袭模式的启动资金。

突袭模式由于强调养成元素，所以不像以往佣兵模式那么难上手。除了必须联机解锁的成就"Dynamic Duo"外，其他都可以单机慢慢完成，不过如果有一位好友一起奋战的话，攒经验、刷装备时不会那么枯燥，难度也会明显降低。本模式中的成就也基本上都是靠"刷"，前期感觉S级评价困难的话，等角色等级提高、武器精良后再回头去打就会异常轻松了。难度最高的幽灵船，只以过关为目的的话也不算太难，只是反复练级、刷钱的过程会略为沉闷。

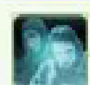
战役模式相关



We'll Find You, Jill

10点

成就说明 完成Episode.1～3

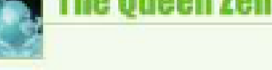


Get Us Out of Here!

10点

成就说明 完成Episode.4～6

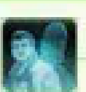




The Queen Zenobia

10点

成就说明 完成Episode.7～9

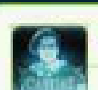


The Storm is Gone

10点

成就说明 完成Episode.10～12

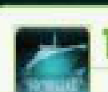
取得方法 以上皆为流程类成就，以任意难度通关皆可解锁。



The Dark Forest

20点

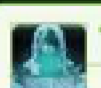
成就说明 Casual以上难度通关



The Shores of Purgatory

50点

成就说明 Normal以上难度通关



The Vestibule of Hell

50点

成就说明 Infernal难度通关



Surviving Deep Darkness

50点

成就说明 Normal以上难度，在不死亡的前提下通关

取得方法 "不死一次"的条件看着吓人，其实反倒比3DS版"不吃药"的勋章简单不少。玩家只需注意流程中的几个关键点，比如会一击必杀的敌人和即死型的机关即可。一旦死亡也不用担心，在Continue时选"否"，回到标题画面读取先前的自动存档再继续就行了，这样不会累积死亡次数。



First Victim

5点

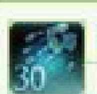
成就说明 扫描到1个隐藏手印



Traces of Tragedy

20点

成就说明 扫描到15个隐藏手印



Last Victim

50点

成就说明 扫描到30个隐藏手印

取得方法 用同一存档进行多周目游戏时，已扫描到的手印是会累积的，无需重复扫描。不过还是建议玩家们在第一周目就把本成就达成。



Researcher

5点

成就说明 初次扫描敌人



Research Complete

50点

成就说明 扫描过全部种类的敌人

取得方法 战役模式下所有敌人的类型可参看下表，猎杀者虽然登场较早，但直到7-1才有机会扫描。建议玩家在首次遇到的时候就果断扫掉以免遗漏，少数敌人死后尸体会迅速融化，如Fenrir、Scagdead，故需要提前扫描。11-1的寄生虫是略为麻烦的一个，因为其总在不断扭动，建议利用刚开战的对白时间迅速扫掉。

是否扫描	怪物名称	外形描述	初次扫描机会
□	Ooze	最常见的人型感染体（左手尚未变异的也算同一种）	1-3
□	Globster	巨大的肉块，头部下方有嘴巴和牙齿	1-2
□	Fenrir	狼型感染体（体积大、颜色深的也算同一种）	2-1
□	Ooze Pincer	双手强化后的亚种，手部长满了尖刺	2-2
□	Ooze Tricome	右手巨大化的亚种，可进行远程攻击	3-2
□	Wall Blister	本作新增怪物，平时蜷缩着悬挂在天花板时就可以扫描	3-2
□	Scagdead	有两个头、右手如同圆锯一般的突然变异种	3-2
□	Ghiozzo	鱼型感染体，在陆地时移动缓慢、较容易扫描	4-1
□	Rachel	Rachel遇害后的感染体，移动速度很快，最好在她倒地的时候扫描	4-1
□	Sea Creeper	水下的特殊变异种，玩家在岸上时其不会现身	5-2
□	Farfarello	猎杀者的改良型，拥有拟态能力，皮肤能变得与周围环境一致	5-3
□	Ooze Chunk	上半身极度膨胀的亚种，靠近玩家或死亡时会爆裂	6-1
□	Draghignazzo	大部分皮肤如同岩石般坚硬的变异种，可以多次扫描	6-2
□	Hunter	系列玩家熟悉的猎杀者	7-1
□	Scarmiglione	右手如剑、左手如盾的特殊变异种	8-3
□	Malacoda	巨大化的寄生虫，从鲸鱼的体内生出	11-1
□	Norman	最终BOSS，可以多次扫描	12-2



B.O.W. Hunter

10点

成就说明 累积击倒150只敌人

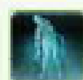


Living on the Edge

5点

成就说明 用匕首击落敌人发射的子弹

取得方法 目标敌人是会用右手发射"子弹"的Ooze Tricorne，保持在其视线范围内、拉远距离并把握好提前量即可。



By the Crosshairs

10点

成就说明 在Rachel逃到咖啡厅前将其击倒

取得方法 一周目刚到4-1时由于缺乏重火力武器和有效的部件，想要达成此成就需耗费一些爆炸型武器——先用诱爆手雷吸引Rachel的注意后，换狙击枪瞄准头部点射，当她喊着"好疼"准备逃跑时立刻扔雷炸翻，然后换冲锋枪猛扫，一旦她作势起身就再扔雷炸倒，如此反复，顺利的话在第一个通风口前就足以解决她了。二周目时非常轻松，用麦林等强力武器连续猛轰即可。



Bamboozle the Oozes

10点

成就说明 用爆头的方式击倒10只Ooze

取得方法 人型感染体Ooze及其亚种都算（自爆型除外）。由于无论日版还是欧美版，本作都不存在"爆头"的视觉特效，所以不太好判断是否成功。建议用狙击枪配合蓄力效果的部件，瞄准Ooze的头部后确保一枪杀敌。



Die Another Day

10点

成就说明 成功回避Scagdead的即死攻击

取得方法 靠近Scagdead后它才会使出用嘴叼住玩家的必杀攻击，出招前会有"Tasty/おいしそ－"的语音提示。低难度下紧急回避的时间更宽松，故建议在一周目尝试，贴近BOSS再缓缓向后，一见其仰起头并向下时就立刻按键回避。



Triple Play

5点

成就说明 用电击手雷一次性击倒3只敌人

取得方法 5-2时可以获得电击手雷，在Jill拿到齿轮的归途中会刷

出大量杂兵，对准水中的鱼群扔雷轻松就能解锁。



A Packaged Deal
5点

成就说明 在 Scarmiglione 不分离的前提下将其击倒

取得方法 在武器威力不足的时候比较容易把 Scarmiglione 打成两半的状态，推荐用麦林或狙击枪打头部弱点，结合爆炸型副武器可以完整地干掉它。觉得实在难达成的玩家可以换火箭筒秒杀，解锁成就后从 Check Point 重开即可。



Rockets are for Losers
20点

成就说明 在不使用火箭筒的前提下击倒 Malacoda

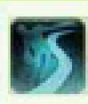
取得方法 在 11-1 的 BOSS 战前半段全程不使用 1 发火箭筒，推荐二周目再挑战，用大威力武器如狙击、麦林对准寄生虫头部的弱点打，一共需要干掉 4 条。



The Pool Is Open
5点

成就说明 在日光浴室的泳池里畅游

取得方法 想要游泳需完成净水处理，最早可在 3-2 完成，4-1 开始后便能解锁。



Dodge Master
5点

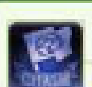
成就说明 累积成功回避 20 次以上



Angry Fist
5点

成就说明 累积使出 10 次蓄满力的体术攻击

突袭模式相关



First Circle Traveler
10点

成就说明 完成 Dark/Chasm 难度的全部关卡



Midland Traveler
10点

成就说明 完成 Deep/Trench 难度的全部关卡



Seventh Circle Traveler
10点

成就说明 完成 Abyss 难度的全部关卡



First Circle Overseer
10点

成就说明 以 S 评价完成 Dark/Chasm 难度的全部关卡



Midland Overseer
10点

成就说明 以 S 评价完成 Deep/Trench 难度的全部关卡



Seventh Circle Overseer
20点

成就说明 以 S 评价完成 Abyss 难度的全部关卡



Beyond the Veil
50点

成就说明 完成 EX 关卡"The Ghost Ship"

取得方法 幽灵船的难度比 3DS 版大幅提升，主要难点在于流程长、补给少，没有好武器配合回复型改造部件的话很难扛下来，要等后期装备精良后才有能力挑战。单纯为了过关解锁成就玩的话，建议调到 49 级，这样甲板上最后的隐藏 BOSS 就不会刷出来，一定程度上减少所耗时间并降低难度。



On Your Way
5点

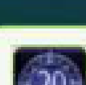
成就说明 角色的等级达到 5 级以上



Moving on Up
5点

成就说明 角色的等级达到 10 级以上





Reaching Higher
10点

成就说明 角色的等级达到 20 级以上



Raising the Bar
10点

成就说明 角色的等级达到 30 级以上



Meteoric Rise
10点

成就说明 角色的等级达到 40 级以上





Top of My Game
50点

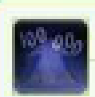
成就说明 角色的等级达到 50 级



One for Each Minnesota Lake
20点

成就说明 累积击倒 1 万只敌人

取得方法 游戏中并不像 5、6 代有杀敌数的统计，想要知道自己杀敌数的确切情况，可以跟 RE.NET 网站同步资料后，在"オーバービュー"一项中查看。



That'll Leave a Mark
20点

成就说明 一次攻击打出 10 万以上的伤害

取得方法 角色升到 10 级后花 6 万 BP 买一支火箭筒，回最低难度的第一关，对准首个怪物轰一炮即可达成。解锁成就后退出本关即可令火箭筒还原。



Dynamic Duo
5点

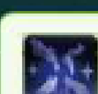
成就说明 双人同时使出蓄满力的体术攻击

取得方法 本作惟一一个必须联机的成就，在战斗中先扔一个脉冲手雷，看同伴上前后自己也上去蓄力即可。时机不一定要完全同步，只要两人都是蓄满力的，纵使没打死面前的敌人也能解锁。



Legendary Find
10点

成就说明 获得任意一把超稀有武器



Legends Are Made, Not Born
20点

成就说明 获得全部三把超稀有武器

取得方法 虽然图标里看着有黄金步枪"ハイローラー"，但与 3DS 版一样，它并不算超稀有武器，目标其实只有 3 把——霰弹枪"ドレイク"、狙击枪"村正"和麦林枪"ペイルライダー"。除了长管麦林能在商店中低几率刷出外，另外两把都需要在关卡的武器箱中才能随机得到。由于不限武器等级，最快的解锁方法是与 RE.NET 网站联动，输入以下 3 个礼品代码就可以直接得到这 3 把枪（代码至截稿前仍有效）。

代码	武器
raymond	ドレイク LV3
originaleleven	村正 LV3
bioterrorism	ペイルライダー LV3



Shop 'til Ya Drop
20点

成就说明 在商店累积消费 100 万 BP 以上



The Unbroken Thread
10点

成就说明 初次达成无伤评价



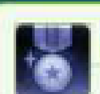
Gutsy
10点

成就说明 角色等级比关卡推荐等级低 5 级的前提下过关



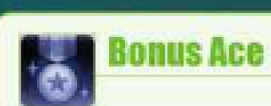
Three is the Magic Number
20点

成就说明 初次达成三位一体评价（无伤、全灭、低等级）



Bonus Enthusiast
20点

成就说明 累积获得 10 个特殊评价



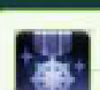
Bonus Ace
50点

成就说明 累积获得 50 个特殊评价



Bonus Legend
50点

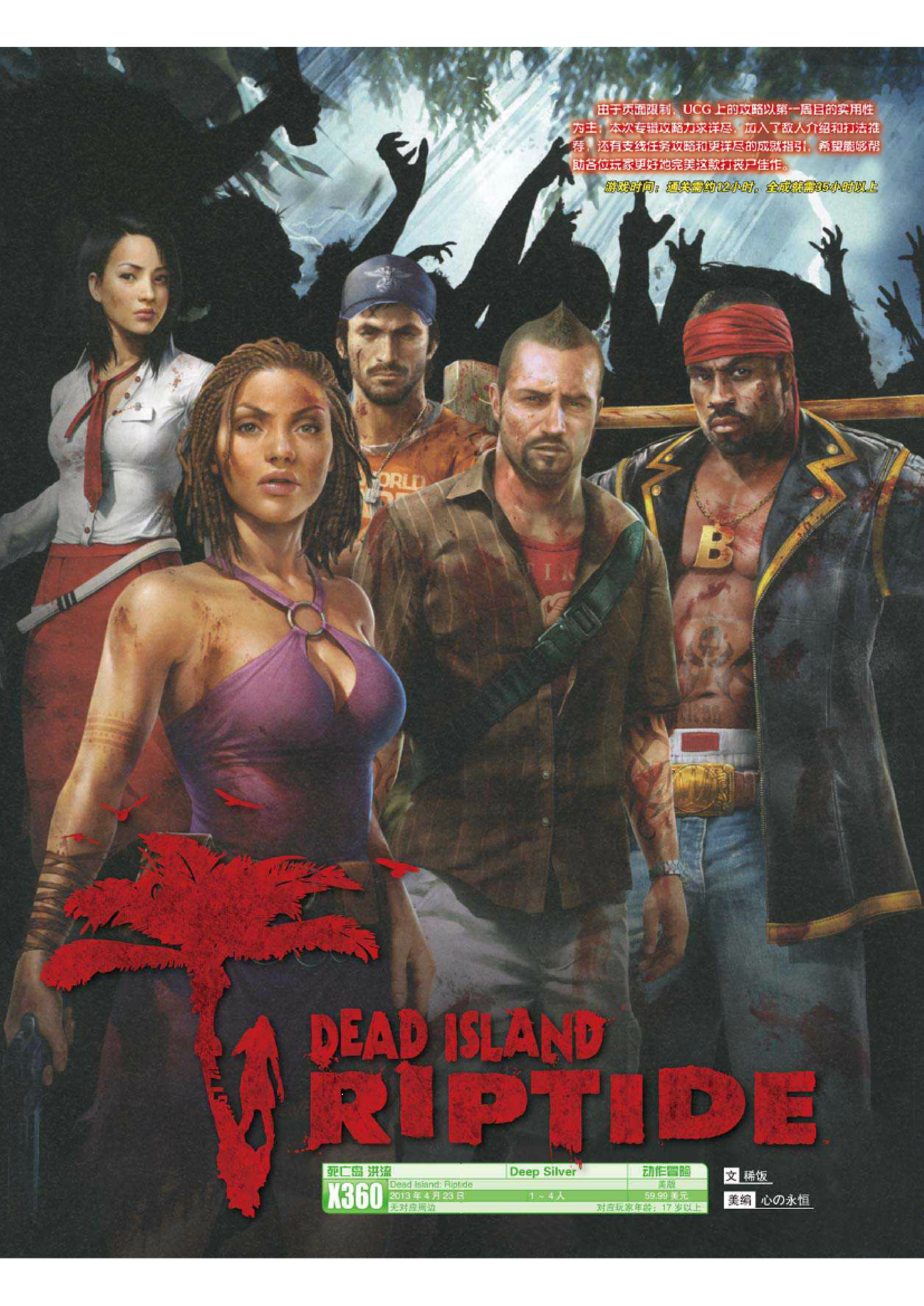
成就说明 累积获得 100 个特殊评价



Bonus Demi-god
100点

成就说明 累积获得 150 个特殊评价

取得方法 150 个特殊评价必须是不同关卡的，同关卡重复累积不算。突袭模式包括"幽灵船"在内共有 61 关，就算不管难度较高的 EX 关卡，其他 60 个至少都能达成"低等级"和"全灭"这两种评价，这样只要在其中的 15 关实现"三位一体"即可解锁成就。虽然在调低角色等级后，武器的等级和能力也会下降，但改造部件的效果还是存在的（尤其有"レベルキャンセラー"会好打不少），故建议在最高难度获得强力武器和部件后再调低等级回去打低难度的关卡。如果有战友一起联机的话，一人开路、一人龟缩的打法也能确保获得"三位一体"的奖励，不过双方的角色等级都必须在关卡推荐等级以下，且开路玩家的技术和武器要过硬。



由于页面限制，UCG 上的攻略以第一周目的实用性为主，本次专辑攻略力求详尽，加入了敌人介绍和打法推荐，还有支线任务攻略和更详尽的成就指引，希望能够帮助各位玩家更好地完美这款打丧尸佳作。
游戏时间：通关需约12小时，全成就需35小时以上
DEAD ISLAND
RIPTIDE
死亡岛 洪流
Deep Silver
动作冒险
X360
Dead Island: Riptide
美版
2013 年 4 月 23 日
1 ~ 4 人
59.99 美元
无对应周边
对应玩家年龄：17 岁以上
文 稀饭
美编 心の永恒

系统解析

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
X	调查／丢弃重物
Y	丢弃物品（位于道具栏界面时）
A	跳跃
B	快速治疗／长按开启狂怒模式
LB	踢击
LT	准备投掷武器（装备近战武器时）/瞄准（装备火器时）
RB	循环更换武器／长按开启环状武器栏
RT	攻击
LS	奔跑
RS	蹲下
十字键↑	提示当前任务目标
十字键←	标记敌人（限联机模式）
十字键↓	开启／关闭手电筒
十字键→	投掷信号棒
BACK	游戏菜单
START	系统菜单

界面元素



1. 生命值　2. 经验值　3. 怒气槽
4. 当前装备武器与耐久槽　5. 耐力槽　6. 小地图

等级系统

《死亡岛 洪流》的等级系统基本沿袭前作，玩家获得足够的经验值就能够提升角色等级，并获得用于增强角色的技能点数。获得经验值的途径有杀死敌人、破坏敌人肢体、用特殊方式杀敌、完成任务和完成挑战，每一种方式玩家都会在游戏过程中用上。本作的等级上限从前作的50级提升到了70级，技能树也进行了改动，让玩家有更多地方去投入技能点，详细内容请看角色技能部分。



需要注意的是，游戏中的敌人也存在等级概念，而且游戏系统会恒定把敌人的等级设为等于或高于玩家，所玩家越强，敌人也越强，这决定了本作当中不存在等级压制敌人的情况，练级带来的好处也不是特别大，玩家如果想要提高杀敌效率，还是要从战术、武器和团队配合上下手。

特殊操作



游戏中的大部分特殊操作都是对应技能树点出的招式，玩家可以在技能说明里看到，这里只会提起一些通用的特殊操作，和一些特殊技能的要点。

●奔跑跳跃

发动条件很简单，就是先奔跑，然后按下跳跃。这种状态下的跳跃高度会比普通跳跃要高，玩家借此能够越过一些靠普通跳跃跳不过的障碍，在游戏中会有某几个地方需要运用这种技巧才能够通过。

●攀爬梯子、岩石、藤蔓

虽然本作是第一人称视角，但没有采用常见的触碰式爬梯系统，玩家靠近梯子和类似的场景物体时需要对准该物体，并按照提示按下X键来攀爬。攀爬途中玩家可以操纵视角观看左右两边，不过视野非常有限。在攀爬途中如果玩家再次按下X键，角色会松手并从梯子上落下，快速回到地面。因为本作存在摔落伤害，玩家们最好算准了高度再这么干。

●踢击

这是个通用能力，每个角色都可以通过点击LB键发动。踢击和一般近战武器攻击一样能造成伤害，也会耗费耐力，并且有一定的冲击力，可以令大部分丧尸进入硬直。但踢击有一个其他近战武器无法比拟的地方，就是可以在无耐力的情况下继续使用，并且继续产生效果。这不等于说玩家可以一直把丧尸踢到死，哪怕是能够强化踢击威力到极致的新角色约翰·摩根，其踢击威力还是非常有限的，所以玩家必须用近战武器或枪械来快速解决敌人，而且如果玩家一直踢击，耐力就无法恢复，不利于战斗，所以这招可以用来救命，但不能多用。

●空降攻击

本作新加入的特殊攻击，全角色通用，无需技能支持，发动条件也很简单，只要玩家所在的位置高于敌人，面对敌人时其身上会出现空降攻击提示，按下X键，角色会自动跃起并跳向敌人，发动威力极大的空降攻击，一般的杂鱼丧尸一击必杀，而且不消耗武器耐久度，只耗费耐力。但这个技能不是万能的，一来是对场景有要求，二来角色发动空降攻击后会有一定时间的硬直，第三则是对部分较强的敌人只有在特殊状态下才能够对其发动空降攻击，又或者对方干脆不吃这招，所以只能留在特殊情况下使用。

●狂怒模式和团队狂怒模式

狂怒模式发动方式很简单，只要蓄满怒气槽然后长按B键即可，但因为和快速治疗共享一个按钮，为了避免误操，游戏中发动这个模式需要长按B键好一段时间，玩家最好不要紧急发动，而是在离敌人有一段剧情的情况



下预判发动。

团队狂怒模式是在进入狂怒模式后开启的增益，玩家需要先进入狂怒模式，然后再一次按住B键才能够把整个团队都浓罩在狂怒带来的增益中。不同角色会有不同的团队狂怒增益，需要通过在狂怒系技能树中点出才能够发动。

●闪避

和踢击一样是全角色通用无需技能支持的特殊动作，玩家如果在侧移或后移时按下跳跃键，角色会作出一次快速的跳跃闪避，高度远低于正常跳跃，但移动速度更快，可以躲开敌人的攻击。闪避动作和跳跃一样会耗费耐力值。

武器熟练度

本作新加入的系统，顾名思义，就是持续使用某一类武器足够多后能够获得奖励，进一步增强使用这一类武器时的表现。对应本作中出现的四类武器，熟练度也被分为了四种，不过增益基本上大同小异，只有火器因为本身的系统和其他武器有较大区别而略有不同。熟练度增益可以和技能增益叠加，专精于某一类武器的角色可以靠这个方法进一步增强战斗力，而走多面手路线的角色也可以靠这个系统变得更为全能。想获得熟练度需要用对应类型的武器击杀敌人，不过游戏中对于击杀的定义似乎是摧毁某个生物的躯体，不论死活，所以玩家可以靠鞭尸来获得熟练度，但前提是尸体本身没有碎裂，并且玩家只有在击碎尸体时能够得到熟练度，而那些不能被击破的尸体也无法提供熟练度。

●武器熟练度奖励一览

钝器

等级	属性
LV1	降低使用钝器攻击消耗的耐力10%
LV2	钝器的耐久度提高20%
LV3	钝器的暴击率提高 5%
LV4	钝器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用钝器攻击消耗的耐力15%
LV6	钝器的攻击速度提高 25%
LV7	提高使用钝器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	钝器的攻击冲击力提高 20%
LV9	提高使用钝器杀死敌人后获得的怒气值10%
LV10	钝器造成的伤害提高35%

利器

等级	属性
LV1	降低使用利器攻击消耗的耐力10%
LV2	利器的耐久度提高20%
LV3	利器的暴击率提高 5%
LV4	利器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用利器攻击消耗的耐力15%
LV6	利器的攻击速度提高 25%
LV7	提高使用利器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	利器的攻击冲击力提高 20%
LV9	提高使用利器杀死敌人后获得的怒气值10%
LV10	利器造成的伤害提高35%

格斗武器

等级	属性
LV1	降低使用格斗武器攻击消耗的耐力10%
LV2	格斗武器的耐久度提高20%
LV3	格斗武器的暴击率提高 5%
LV4	格斗武器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用格斗武器攻击消耗的耐力15%
LV6	格斗武器的攻击速度提高 25%
LV7	提高使用格斗武器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	格斗武器的攻击冲击力提高 20%
LV9	提高使用格斗武器杀死敌人后获得的怒气值10%
LV10	格斗武器造成的伤害提高35%

火器

等级	属性
LV1	火器的弹匣容量提高10%
LV2	火器的射速提高10%
LV3	火器的暴击率提高 5%
LV4	火器造成的伤害提高20%
LV5	火器的后座力降低10%
LV6	火器的精准度提高 20%
LV7	提高使用火器杀死敌人后获得的经验值10%
LV8	火器的上弹速度提高 20%
LV9	提高使用火器死敌人后获得的怒气值10%
LV10	玩家能携带的弹药量提高20%

技能系统

这个系统包含了重要的角色成长要素，其中既有提升基本属性的被动能力，也有新的招式，能够帮助玩家在游戏中更好地战斗。玩家每升一级就会获得一个技能点，用于学习新的技能或提升已掌握的技能的等级。

每个角色都会拥有三系技能，每系分别拥有一条技能树，这三系从左到右分别是狂怒系、战斗系和生存系。技能树拥有层数概念，玩家一开始只能点出第一层的技能，达到要求后就可以点第二层的技能，而在第二层投入足够的点数后就可以点出第三层，依次类推。注意，解锁下一层技能的先决条件是在上一层投入的点数，而不是在整个技能树中投入的点数，例如玩家玩家想要解锁战斗系的第五层，就必须在战斗系的第四层投入一个技能点，而不能够在第三层或其之前的层数投入技能点。

技能点出后会立刻产生作用，部分会提供新招式的技能有相应的招式说明，对准该技能按下Y键可以查看关于该招式发动的操作说明。



基本数据

生命值	速度	耐力	专长	职业
100	100	80	投掷武器	前职业橄榄球四分卫

●技能树

狂怒系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Bullseye	LV1	解锁狂怒模式，该模式中洛根可以投掷飞刀一次攻击两个敌人，射程为15米

狂怒系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Longshot	LV3	提高狂怒模式中飞刀的射程
Grazing Hits	LV3	狂怒模式中投掷的飞刀有几率造成流血伤害
Rich And Glam	LV3	解锁团队狂怒模式，提高团队成员在该模式持续时间中获得的经验值和金钱
Furious Throw	LV3	使用投掷武器杀死敌人获得额外的怒气
Like a Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
True Bullseye	LV1	狂怒模式中洛根可以一次攻击三个敌人
Wings of Death	LV3	狂怒模式中的攻击有一定几率立刻杀死敌人
Battle Rage	LV3	使用单手近战武器杀死敌人获得额外的怒气
Volitile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Dead Eye Bullseye	LV1	狂怒模式中洛根可以一次攻击四个敌人

战斗系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Heavy Hitter	LV1	钝器伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击几率提高1%，攻击敌人头部伤害提高5%
Kicker	LV3	提高踢击的暴击率
Fencer	LV3	提高单手近战武器造成的伤害
Mass Driver	LV3	提高投掷武器的射程
Maintenance	LV3	提高所有武器的耐久度
Frenzy	LV3	杀死敌人后5秒内提高伤害
Flow	LV3	降低使用单手近战武器时的耐力消耗
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Blade Apprentice	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低10%，暴击几率提高10%，攻击敌人头部伤害提高5%，解锁踩头
Mighty Throw	LV3	提高投掷武器的伤害
Aimed Shots	LV3	提高火器的伤害
Way of The Warrior	LV3	提高单手近战武器的暴击几率
Economical Throw	LV3	投掷武器击中敌人时有几率跳跃到附近的另一个敌人身上
Shinobi	LV3	使用投掷武器攻击敌人有几率秒杀对方
Telling Blows	LV3	提高投掷武器的暴击率
Firearms Apprentice	LV1	火器上弹时间降低 10%，精准度提高 10%，后座力降低 10%，暴击率提高 5%，暴击伤害提高 10%

生存系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Boomerang	LV1	投掷武器有15%几率自动回到洛根手中
Drunken Master	LV3	醉酒时提高洛根造成的所有伤害
Efficiency	LV3	降低武器强化费用
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Conditioning	LV3	提高耐力值上限
Scavenger	LV3	提高找到优质武器的几率
Reliable Boomerang	LV1	投掷武器有30%几率自动回到洛根手中
Fireproof	LV3	降低洛根受到的火焰伤害
Custon Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Discioline	LV3	提高生命值上限
Medicinal Purposes	LV3	醉酒时会缓缓恢复生命值
Appraiser	LV3	提高找到强化过的武器的几率
Reflection	LV3	受到伤害时有几率让敌人摔倒
Righteous Boomerang	LV1	投掷武器有50%几率自动回到洛根手中

●战术

按照背景设定，因为受过伤，所以洛根的耐力是所有人中最低的，而他的生命值和速度则是中等水平。不过这个弱点对于洛根来说问题不大，关键点之一就是他的战术并非是和敌人近身肉搏，而是以投掷武器为主。在三系技能树中，洛根都可以获得关于投掷武器方面的增益，所以勤于使用投掷武器消灭敌人不但安全，而且还会获得各种额外的好处，包括额外的怒气、伤害和暴击率，甚至是有机会瞬间秒杀敌人。

作为代价，洛根在使用武器方面基本上是个样样通样样松，没有特别针对某一类武器的巨大增益，但基本上覆盖了所有武器类型，只有无法投掷的格斗武器没有办法获得任何好处。考虑到本作加入了熟练度系统，洛根的这个弱点却成为了另一种优势，他可以从熟练度处获得更多的增益。

洛根的另外一个特点就是能够通过技能而从喝酒中获得优势，这是其他角色都无法具备的能力，所以当其他玩家只能够把拿到的酒当成做燃烧瓶材料时，洛根却可以将其当做随身携带的伤害增益饮料和血瓶。

个人建议玩家一开始优先专注于提升生存技能树，在点出最底层一个技能后，洛根投掷武器时会有 50% 几率令武器直接回到手中，使得他可以更为频繁地使用投掷武器。同时，建议玩家使用专门的投掷武器和单手近战武器配合，因为前者可以堆叠，让玩家不会很快陷入无武器可投掷的困境，而后者的投掷速度快，伤害也远高于专门投掷武器，还能够进行改造。至于威力更高的双手近战武器，因为在投掷速度上有着劣势，个人建议玩家们还是留一把作为防身武器即可。



基本数据				
生命值	速度	耐力	专长	职业
100	100	90	火器	退役警察，职业保镖

●技能树

狂怒系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Guardian	LV1	解锁狂怒模式，该模式中布尔娜自动锁定敌人，玩家能够用其随身携带的手枪射杀他们，同时团队成员伤害提高10%，暴击几率提高10%，耐力消耗降低15%，生命值恢复提高25%
Inspiring Kick	LV3	使用踢击杀死敌人获得额外的怒气
Attack Formation	LV3	狂怒模式中团队成员伤害提高
Grim Inspiration	LV3	使用组装武器杀死敌人获得额外的怒气
Like A Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Guardian Spirit	LV1	狂怒模式中布尔娜可以一次攻击两个敌人，同时团队成员伤害提高20%，暴击几率提高20%，耐力消耗降低30%，生命值恢复提高50%，耐力恢复提高50%，获取怒气提高10%
Trauma Team	LV3	解锁团队狂怒模式，团队成员在该模式持续时间中获得生命恢复能力
Volatile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Fiery Spirit	LV3	狂怒模式中的攻击有几率令敌人着火
Righteous Fire	LV3	使用火器杀死敌人获得额外的怒气
Guardian Angel	LV1	狂怒模式中布尔娜可以一次攻击三个敌人，同时团队成员伤害提高30%，暴击几率提高30%，耐力消耗降低45%，生命值恢复提高100%，耐力恢复提高100%，获取怒气提高20%

战斗系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Blade Fighter	LV1	利器伤害提高 5%，攻击耗费耐力降低 10%，暴击几率提高 10%，攻击敌人头部伤害提高 5%
Vampire	LV3	杀死敌人后恢复耐力
Hard Knocks	LV3	近战武器伤害提高
Randori	LV3	与复数敌人作战时耐力消耗降低
Gender Wars	LV3	对异性敌人伤害提高

战斗系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Maintenance	LV3	提高近战武器的耐久度
Kick Of Strength	LV3	使用踢击杀死敌人后恢复耐力
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Firearms Training	LV1	火器上弹时间降低10%，暴击率提高2%，精准度提高10%，后座力降低10%，解锁踩头
Elemental Affinity	LV3	提高武器产生元素伤害的几率
Cold Rage	LV3	杀死敌人后5秒内提高暴击率
Executor	LV3	提高火器的暴击率
Wunderwaffe	LV3	提高组装火器的伤害
Rapid Fire	LV3	降低火器的上弹时间
Piercing Shots	LV3	火器子弹有几率穿透敌人，击中其身后的目标
Gun Kata	LV1	火器上弹时间降低20%，暴击率提高3%，精准度提高20%，后座力降低20%

生存系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Boost Mood	LV1	获得支援光环，范围内队友伤害、冲击力、精准度和武器耐久度提高 15%，范围五米
Optimal Maintenance	LV3	降低修理武器花费
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Glory Hound	LV3	提高杀死敌人和支援队友时获得的经验值
Conditioning	LV3	提高耐力值上限
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Boost Ambiance	LV1	支援光环范围内队友伤害、冲击力、精准度和武器耐久度提高20%，范围十米
Recycler	LV3	制造弹药时获得更多的弹药
Recovery	LV3	有几率在被攻击时不产生硬直
Second Chance	LV3	有几率在死后立刻复活
Jackpot	LV3	提高找到优质武器的几率
Rain Of Bullets	LV3	提高弹药可携带的数量
Boost Aura	LV1	支援光环范围内队友伤害、冲击力、精准度和武器耐久度提高25%，范围十五米



●战术

布尔娜的数值比洛根要略高一些，但仍然处于平均范围。和洛根一样，她也是远距离作战的高手，不过擅长的不是投掷武器，而是火器，主要就是各种枪械。使用枪械的好处很明显，射速明显高于投掷武器，因为使用的是弹药，所以也不需要前去敌人身上取回投出去的武器。但枪械的坏处也很明显，一是会引起大范围内丧尸的注意，二是弹药基本上打一发少一发，而且这不是一款强调枪械射击的游戏，所以场景中的弹药补给并不充足，要是玩家枪法不好，随时会弹尽粮绝。

另外，尽管数值比较平均，但布尔娜毕竟在耐力上有着劣势，所以她在使用需要耗费较高体力的钝器时表现不佳，玩家需要用消耗耐力较低的利器作为她的防身工具。在技能树选择上，玩家可能要先明确自己的定位，布尔娜的战斗系技能并非一开始就倾向于火器，还有部分利器增益，所以想要成为火器大师需要投入一定的前置点数，使得玩家在其他天赋树上无法深入。而她的生存系天赋树则专注于为队友提供增益，并增加布尔娜能够得到弹药的数量，制造弹药的数量和携带弹药的数量等等。当玩家进行联网游戏时，布尔娜是个不可或缺的成员，但如果玩家只是进行单人游戏，她那并不优秀的生存能力可能会令玩家的游戏之旅变得相当困难。个人建议单人使用布尔娜的玩家专注于使用利刃，把枪械作为一个次等选择，只有在情况紧急时才使用，并随时注意身周情况，避免因为枪声引来丧尸而遭到偷袭。





基本数据				
生命值	速度	耐力	专长	职业
90	100	100	利器	中国特种部队成员

●技能树

狂怒系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Bloodrage	LV1	解锁狂怒模式，梅仙使用随身的小刀来快速攻击敌人
Assassin's Guile	LV3	狂怒模式中生命值提高
Grim Inspiration	LV3	使用利器杀死敌人获得额外的怒气
Lightning Moves	LV3	狂怒模式中移动速度提高
Like a Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Boiling Bloodrage	LV1	狂怒模式持续时间延长，攻击威力增高
Gruop Fitness	LV3	解锁团队狂怒模式，团队成员在该模式持续时间中耐力无限
Volitile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Flowing Strikes	LV3	以暴击杀死敌人获得额外的怒气
Rerage	LV3	有一定几率在狂怒模式结束后保留20%怒气
Burning Bloodrage	LV1	狂怒模式持续时间更长，攻击威力更高

战斗系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Blade Fighter	LV1	利器伤害提高5%，攻击耗费耐力降低10%，暴击几率提高1%，攻击敌人头部伤害提高5%
Flying Strike	LV3	跳跃中使用利器攻击会造成额外伤害
Flawless Blade	LV3	利器伤害提高
Maintenance	LV3	利器耐久度提高
Backstab	LV3	在敌人背后发动近战攻击造成额外伤害
Effortless	LV3	降低使用利器时的耐力消耗
Deep Wounds	LV3	利器暴击时有几率造成流血伤害
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Blade Expert	LV1	利器伤害提高 5%，攻击耗费耐力降低 10%，暴击几率提高 2%，攻击敌人头部伤害提高 10%，解锁踩头
Serrated Blade	LV3	延长流血伤害持续时间
Telling Blows	LV3	利器暴击率提高
Poisonous	LV3	延长毒伤害持续时间
Stroke of Luck	LV3	利器击中敌人时有几率秒杀敌人
Pressure	LV3	当敌人生命值低于50%时，暴击率提高
Master Assassin	LV3	提高流血与毒伤害
Blade Master	LV1	利器伤害提高 5%，攻击耗费耐力降低 5%，暴击几率提高 5%，对倒地敌人伤害提高 15%，解锁快速踩头

生存系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
First Aid	LV1	急救包效果提高25%
Life Insurance	LV3	减少死亡时扣除的金钱
Vampire	LV3	杀死敌人后恢复耐力
Spectre	LV3	降低受到敌人攻击的几率
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Endurance	LV3	提高耐力恢复速度
Field Medicine	LV1	急救包效果提高50%
Choice Cuts	LV3	提高将敌人切肢时的经验值奖励

生存系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Merchant	LV3	降低购买物品的价格
Combo	LV3	杀死敌人后5秒内获得经验值提高
Rally	LV3	生命值低于50%时提高耐力恢复速度
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Equal Chances	LV3	减少与等级高于角色的敌人战斗时的不利减益
Surgeon General	LV1	急救包效果提高75%

●战术

在所有角色中，梅仙拥有最低的生命值，而她却没有任何对应火器的技能，只擅长用利器和敌人展开近身搏斗，所以这决定了她在单人游戏中的表现不会太好，但在多人游戏中的表现则会令人满意。她拥有充足的耐力，加上利器对于耐力的消耗相对较低，使她能够发动连续的攻击来压制丧尸，令对方在硬直中死于非命。利器会切割肢体的特点也让梅仙在削弱敌人方面胜人一筹，她可以快速削掉丧尸的双手来令其战斗力大打折扣，也可以靠一次恰到好处的斩击直接削掉对方的脑袋将其秒杀，哪怕是在远程投掷上，利器的表现也优于钝器，不但威力更高，而且往往能够准确地插在敌人身上而不是因为碰撞而飞到远处，使得回收武器时的难度更低。

但总体而言，梅仙在战斗中最需要注意的是闪避和偷袭，她的低生命值和近战攻击方式使得她需要小心躲避敌人的攻击范围，最好经常留在丧尸的身后，技能树中不但对此有着相应的增益，在丧尸背后也可以有效地躲避对方绝大多数的攻击。同时，如果玩家不得不孤身作战，记得多使用能够产生流血效果的组装武器，梅仙拥有对应的技能来大大增强流血伤害的效果，从而加快敌人死亡的速度。



基本数据				
生命值	速度	耐力	专长	职业
110	100	90	钝器	说唱歌手

●技能树

狂怒系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Haymaker	LV1	解锁狂怒模式，该模式中山姆B用双拳轰飞一切挡在面前的敌人
Feel No Pain	LV3	降低处于狂怒模式中时受到的伤害
Grim Inspiration	LV3	使用钝器杀死敌人获得额外的怒气
Sticks and Stone	LV3	受到伤害时有几率获得怒气
Like A Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Greater Haymaker	LV1	狂怒模式持续时间延长，拳击威力增高
You've Been Served	LV3	解锁团队狂怒模式，提高团队成员在该模式持续时间中的暴击率
Volatile	LV3	降低启动狂怒模式所需的怒气
Smash Hit	LV3	砸碎敌人脑袋可以获得额外的怒气
Pain Killer	LV3	狂怒模式中杀死敌人便恢复生命值
Incredible Haymaker	LV1	狂怒模式持续时间更长，拳击威力更高

战斗系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Heavy Hitter	LV1	钝器伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击几率提高1%，攻击敌人头部伤害提高5%
Devastation	LV3	提高钝器伤害和冲击力
Effortless	LV3	降低使用钝器时的耐力消耗
Maintenance	LV3	提高钝器的耐久度
Lights Out	LV3	延长敌人被KO的时间
Tackle	LV3	解锁撞击，奔跑中能够撞开敌人和门
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Exploit Weakness	LV3	敌人耐力值低于50%时山姆B暴击率提升
Blunt Expert	LV1	钝器伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击几率提高 2%，攻击敌人头部伤害提高 10%，解锁踩头
Hammerblows	LV3	使用钝器攻击敌人时有几率将其立刻KO
Big Stick	LV3	提高双手武器伤害
Powerful Impact	LV3	提高组装武器伤害
Critical Impact	LV3	提高组装武器暴击率
Aimed Shots	LV3	提高火器伤害
Telling Blow	LV3	提高钝器暴击率
Earthshaker	LV1	钝器伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击几率提高 3%，解锁快速踩头

生存系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Recuperation	LV1	山姆B获得生命恢复能力，每分钟恢复10%生命值
Money Magnet	LV3	提高拾取到的金钱数量
Motivation	LV3	受到攻击时有几率获得耐力
Decoy	LV3	提高受到敌人攻击的几率
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Hardened	LV3	降低受到的近战伤害
Lockpicking	LV3	获得开锁能力
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Regeneration	LV1	每分钟恢复 15% 生命值
Bone Breaker	LV3	提高将敌人打至骨折时的经验值奖励
Backfire	LV3	敌人击倒山姆 B 时会受到反伤
Last Stand	LV3	生命垂危时受到的伤害降低
Fence	LV3	提高售卖物品的价格
Custom Maintenance	LV3	提高组装武器的耐久度
Rebirth	LV1	每分钟恢复 20% 生命值

●战术

山姆 B 的数值是众多角色中最不平衡的一个，他的生命值高于大多数角色，速度也算得上均等，但耐力却低于平均水平，考虑到他擅长使用的是高威力高冲击力但也会高度消耗耐力的钝器，这似乎是一个缺点。不过其实这并不是什么大问题，因为钝器虽然耗费的耐力高，但回报也很高，一旦击中丧尸，对方十有八九会陷入硬直，所以玩家倒也无需靠快速的连续攻击来压制对方，尤其是使用双手钝器的时候，一次恰到好处的打击就能让对方头颅爆裂或者被远远打飞。使用山姆 B 的难点，是在于精准地发动攻击，钝器普遍存在挥舞速度慢，而且挥舞时镜头晃动严



重的问题，使用山姆B的玩家首先需要习惯的，就是武器的打击速度和打击点。

在技能选择上，个人建议玩家可以先专注于战斗系技能，这并非是说其他技能树不值得投入点数，事实上山姆B的生存天赋树是五个人物中最有用的一个，不但让他获得回血能力，还能够让他减免各种伤害。但在游戏过程中，玩家应该首先致力于消灭丧尸，让他们无法对自己构成威胁，回血和伤害减免都只是锦上添花，惟有战斗力才是硬指标。同时，不要因为山姆B比较能抗就放弃躲避敌人的攻击，在各种强大的敌人面前，山姆B的生存能力很容易会被逼到极限。



基本数据				
生命值	速度	耐力	专长	职业
120	90	100	格斗武器	职业军人

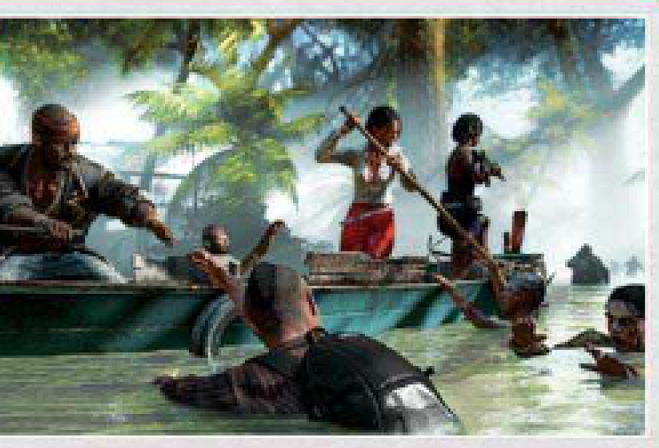
●技能树

狂怒系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Touch Of Power	LV1	解锁狂怒模式，该模式中约翰使用一根长棍横扫面前的敌人
Infinite Rage	LV3	提高杀死敌人后获得的怒气
Lightning Moves	LV3	在狂怒模式中移动速度加快
Godspeed	LV3	在团队狂怒模式中提高队友的移动速度，攻击速度和上弹速度
Burning Fists	LV3	试用格斗武器杀死敌人获得额外的怒气
Touch Of Destruction	LV1	狂怒模式持续更久威力更高
Go Green	LV3	狂怒模式结束会恢复一部分消耗的怒气
Kill All, Know All	LV3	提高在狂怒模式中获得的经验值
Long Hands	LV3	在狂怒模式中有几率发动范围攻击
Like A Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Zen Time	LV1	狂怒模式结束后生命值恢复至最大
Touch Of Death	LV1	狂怒模式持续时间延长至两倍

战斗系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Palm Strike	LV1	格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高5%，暴击率提高1%，攻击敌人头部伤害提高10%并造成流血伤害
Cardio	LV3	降低使用格斗武器时的耐力消耗
Weapon Durability	LV3	提高格斗武器的耐久度
Life Drain	LV3	击中敌人时有几率恢复生命值
Frenzy	LV3	杀死敌人后5秒内提高伤害
Body Blows	LV3	提高格斗武器和踢击的暴击率
Puncher	LV3	提高格斗武器伤害
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Big Boot	LV1	奔跑中踢击可以造成额外伤害并吹飞敌人，格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高10%，暴击率提高2%
Cold Rage	LV3	杀死敌人后5秒内提高暴击率
Uppercut Attack	LV1	解锁上勾拳
What A Kicker	LV3	提高踢击伤害
Counterattack	LV3	躲避敌人攻击后下一次攻击暴击率提升
Way Of The Fist	LV3	提高格斗武器的暴击率
Uppercut Attack Upgrade	LV3	降低上勾拳的耐力消耗
Kiss Of The Dragon	LV1	解锁大威力攻击，并使对敌人头部发动的攻击有几率立刻杀死对方，格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高15%，暴击率提高3%

生存系		
技能名称	技能等级上限	技能说明
Health and Stamina Buff 1	LV1	提高生命值与耐力上限
One-Handed Weapon Durability	LV3	提高单手近战武器耐久度
Master Thief	LV3	获得开锁能力
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Health and Stamina Buff 2	LV1	提高生命值与耐力上限
Optimal Maintenance	LV3	降低修理武器花费
Weapon Proficiency	LV3	提高武器数量度的升级速度
Life Insurance	LV3	减少死亡时扣除的金钱
Sapper	LV3	降低约翰受到的爆炸伤害
Nosferatu	LV3	攻击暴击时恢复生命值
Strong Legs	LV1	跳跃的耐力消耗降低60%
Marathon Runner	LV1	奔跑的耐力消耗降低60%
Military Training	LV3	使约翰死亡的攻击有几率会变成恢复他的生命值
Health and Stamina Buff 3	LV1	提高生命值与耐力上限

●战术



新角色约翰·摩根拥有全部角色中最高的生命值，但这并不是一个非常大的优势，因为他的专长是使用格斗武器，而这一类武器的最大特点，就是要求玩家以极近距离和敌人战斗，在这种情况下，受伤往往无法避免，所以高生命值只是一个基本生存保障。在武器使用方面，约翰拥有良好的耐力，加上格斗武器本身耗费耐力的比例较低，决定了他在靠近敌人时可以立刻发动狂风骤雨般地攻击来轰杀敌人。

可是约翰拥有一个最大的弱点，就是速度偏低，这个问题会造成不少的麻烦，一来是在跟队友行进速度不同步，使得操纵约翰的玩家经常要用奔跑去弥补，从而增添了额外的耐力消耗，二来则是在靠近敌人和逃离敌人时会遇到更多的麻烦。这个缺点可以勉强通过生存技能树弥补，但是并不能从根本上解决问题。

不过尽管有着明显的缺点，约翰也有着许多强项，他能够用特殊的方式来挥动武器，部分武器甚至没有被算在格斗武器类别中，却可以在他手中产生不同的效果。同时，他是惟一一个能够把脚踢强化到几乎堪比武器强度的角色，通过战斗系技能树，他还能获得强大的招式，从而在近身格斗中对丧尸造成巨大的伤害。最后，约翰的生存天赋树也有不少亮点，他虽然不能够像山姆B一样回血，但却可以大幅提高自己的生命值和耐力上限，还可以通过爆击来回复生命值，做到以战养战。

综上所述，使用这个新角色时，玩家可以均衡发展战斗系和生存系的技能树，并采用脚踢为主导，辅以格斗武器追击的战术，优先尝试令敌人进入无法反击的硬直状态，然后抓紧机会欺身靠近发动格斗猛攻，力求迅速压杀敌人。

武器耐久度与工作台

除了火器和爆炸物，游戏中基本每一种武器都有耐久度，使用武器攻击敌人会损耗相应的耐久度，一旦耐久度耗尽，武器就会进入无法产生有效伤害的损毁状态，此时玩家需要前往工作台去修理武器。

工作台是游戏中的重要元素，它包含了三个功能，首先是修理，通过花费一定的金钱，玩家可以把武器的耐久度恢复到100%，让其重新恢复到最佳状态。

然后是强化，游戏中的武器都可以强化三次，并增强其基础数值，不过费用会呈几何级上升，同时，只有耐久度全满的武器可以强化，所以玩家记得要先修理好武器再强化。

最后是改装，这一部分功能使用起来较为复杂，玩家首先需要找到的是武器蓝图，蓝图会解锁对应的武器改装项目，此时玩家需要准备三样东西，一是改造项目中对应的武器，二是改造项目所需要的材料，三是一定量的金钱。三者俱备，玩家就可以把手上的武器改造成组装武器，增添额外的性能。注意蓝图也有等级之分，一开始获得的低级蓝图对于武器的影响往往是好坏参半，例如增添流血伤害和爆头率，却会削减最大耐久度，而高级的蓝图则会带来非常明显的益处，例如增加武器基本伤害，为元素伤害增加范围效果，还有提高耐久度等等，但相应地所需的材料和金钱也会更多。改装武器和强化项目是互不冲突的，玩家可以先强化再改装，或者倒过来，武器的强化效果和改装效果互不影响，能够正常叠加。



任务系统

《死亡岛 洪流》延续了上一作的沙箱游戏系统，所以这一类游戏常见的任务分类自然也得到了保留，任务包括主线任务（Main Quest），支线任务（Side Quest），持续收集任务（Continuous Event），拯救任务（Rescue Quest）和死亡地带任务（Dead Zone），其中主线任务，大部分支线任务和持续收集任务都会有很明显的标记，玩家基本上不会错过，而拯救任务和死亡地带任务则分布在地图上各处，玩家基本上要路过该处才能够触发。本作成就中所要求完成的任务包括了29个主线任务，26个支线任务，14个拯救任务和13个死亡地带任务，不过玩家们倒也不必刻意忽略持续收集任务，因为这些任务所要求的物品基本都是玩家能够在冒险途中遇到的，交给任务给予人后还能够获得一定量金钱和经验值，对于强化角色战斗力大有帮助。

这里将放出简单的任务列表，方便各位玩家查阅是否有遗漏，详细的任务位置和攻略将在后文列出，其中因为持续收集任务不关系到成就获取，将直接放在流程中介绍。

注1：支线任务中的“Safe Haven”有两个部分，分别是第三章的“Safe Haven Part 1”和第九章的“Safe Haven Part 2”，虽然作为两个任务列出，但只被算作是一个任务。所以本作的成就追踪系统里，达成“Achiever”所需要完成的任务数量是81个而不是82个。

注2：拯救任务并不限制玩家在何时触发和完成，下表给出的所属章节是指玩家在进行该章节任务时有较高机会遇到这种任务的触发地点，但玩家完全可以提前前往该地点触发任务。死亡地带任务因为除了终章外任何时候均可进入任务地点进行挑战，所以只列出名字和所属区域。



●任务一览表

主线任务（共29个）

任务名称	所属章节/区域
The Storm	序章
Castaway	第一章
Back to reality	第一章
New Beginnings	第二章
Pathfinders	第二章
Saving holy man	第三章
Where the dead live	第三章
Meeting Locals	第三章
Natural resources	第三章
The Ritual	第三章
Way of science	第四章
Dr. Kessler	第四章
House of god	第五章
Pump action	第五章
Change of plans	第五章
Heavy equipment	第五章
Stalwart Defense	第五章
The tunnels	第六章
The crossing	第七章
Terminal siege	第七章
The ferry	第八章
City newcomer	第八章
Front row	第八章
Militarized zone	第九章
Rescue	第十章
Evacuation	第十章
The crash	第十一章
Quarantine Zone	第十二章
With the tide	第十三章

支线任务（共26个）

任务名称	所属章节/区域
Heavenly Gift	第二章
Electrifying	第二章
Mines go boom	第二章
Safe Haven Part 1	第三章
White line	第三章
Genre Horror Slasher	第三章
On the set	第三章
Alternative medicine	第三章
Antidote	第三章
Stop the madness	第四章
Fire sale	第五章
proximity	第五章
Surplus	第五章
History lesson	第六章

支线任务（共26个）	
任务名称	所属章节/区域
Memories	第八章
Ladies first	第八章
Superhero	第九章
The dead can't dance	第九章
Perfect plan	第九章
Safe haven part 2	第九章
On the edge	第十章
The darkness	第十章
Healthcare	第十章
ER	第十章
Family ties	第十一章
Reunited find Marvin's wife	第十一章

拯救任务（共14个）	
任务名称	所属章节/区域
Rescue Brian	第二章
Rescue Stanley	第二章
Rescue Luke	第二章
Rescue Kitty	第三章
Rescue Tyler	第三章
Rescue Mugambe	第三章
Rescue Megan	第五章
Rescue Alfred	第五章
Rescue Carlos	第八章
Rescue Kyle	第八章
Rescue Alex	第九章
Rescue Gianna	第九章
Rescue Lydia	第九章
Rescue Xavier	第十一章

死亡地带任务（共13）	
任务名称	所属章节/区域
Joe Orge Somare	Palanai
James Killer Nisira	Palanai
Eduardo Quickdeath Petoia	Palanai
Jimmy Deathtrap O'Neill	Palanai
Peter The Undying W.Spicer	Palanai
Olivier Deathbone Wenge	Palanai
Frankie The Scourge O'Hara	Henderson
Metzger Skullcruscher Sloate	Henderson
Goffrey Walking Carcass Nape	Henderson
Doctor Scar JJ Evans	Henderson
George Flesh Eater Serero	Henderson
Joel Blackheart Chubalba	Henderson
Ogio Blindspot Moke	Henderson

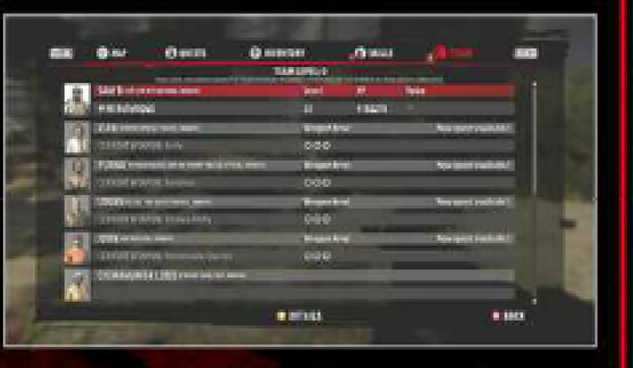
团队任务

这是对应本作强调防守战的特点而加入的新系统，玩家在打开个人界面时会看到一个团队选项卡，它会在玩家完成第一章主线任务后开启。在这个界面中，玩家可以看到各个团队队员的简单资料，同时会发现他们中的某些人开始提供团队任务。这些任务的内容和持续收集任务差不多，都是要玩家找到特定的某一类物品交给该NPC。任务要求的往往都是游戏里能够从场景中拾取到的物品，玩家取得足够的物品后交给对应的NPC，就会获得经验值和物品奖励。但这一类任务和持续收集任务不一样的是，它是一次性的，完成后可以提升NPC对应的NPC等级，这种等级分为两类，纯战斗类的NPC会提升武器等级，他们会拿上更好的武器，在防守战中会有着更好的表现，而商人类的NPC则会提升商店等级，让玩家可以购买种类更多品质更好的物品。

NPC等级共有三级，所以玩家可以为每个NPC完成三次团队任务，收集物品的内容每一次都不一样，所要求的物品稀有度也会随着NPC等级上升而提高。注意，并不是每个NPC都会在一开始就提供团队任务，而且有部分NPC会出现中途离开团队或干脆死亡的情况，这时候如果玩家没有完成他或她交付的团队任务，就再也无法完成了，因为涉及剧透，这里就不指出哪一位NPC会死亡或离队，只在下文列出每个NPC的团队任务要求。

注1：五个玩家可选角色都可以成为NPC，前提是这个角色没有被选用，也就是说如果玩家进行单人游戏，除了自己选用的角色，其余四个可选用角色都会变成NPC，能够发布团队任务。下文将全部列出五个角色的团队任务要求。

注2：因为加入队伍较晚，马文（Marvin）是惟一一个只有两个团队任务的NPC。



团队任务要求一览			
任务发布人	任务等级	所需物品	推荐物品获得地点
Puma	LEVEL 1	Engine Part × 3	任何地方，尤其是电器附近
Puma	LEVEL 2	Lighter × 8	行李或丧尸尸体上拾取
Puma	LEVEL 3	Titanium Pipes x3	James Nisira's Bungalow 和Infected Depot
Xian	LEVEL 1	Blades x3	Marik's Marina Boathouse
Xian	LEVEL 2	Glue x8	任何地方
Xian	LEVEL 3	Semiconductors x3	James Nisira's Bungalow和Infected Basements
Sam B	LEVEL 1	Bolts x3	Marik's Marina Boathouse
Sam B	LEVEL 2	Large Batteries x7	任何电子设备中
Sam B	LEVEL 3	Propane Cutters x3	Abandoned Bungalow和Infected Depot
Logan	LEVEL 1	Belts x3	任何地方
Logan	LEVEL 2	Clamps x7	HoyaHoya Bar
Logan	LEVEL 3	Heavy Duty Duct Tape x3	Frankie O'Hara's Apartment
John	LEVEL 1	Gas for Lighter x3	任何地方
John	LEVEL 2	Deodorant x7	Kiwi Camping和Balcony Workbench
John	LEVEL 3	AC Power Boxes x3	Oliver Wenge's Hideout和Infected House
Harlow	LEVEL 1	Metal Scraps x3	任何地方
Harlow	LEVEL 2	Steel Rods x7	Halai Village Survival Camp和Rodrigo's Hardware Store
Harlow	LEVEL 3	Insulating Tape x3	Infected Depot
Henry	LEVEL 1	Electronic Scrap x3	任何地方
Henry	LEVEL 2	Suicider Meat x4	自杀者的尸体或购买
Henry	LEVEL 3	Blankets x3	Dr.JJ Evan's Clinic和Ogio Moke's Laundry
Samuel	LEVEL 1	Weighted Plates x3	任何地方，推荐Kiwi Camping
Samuel	LEVEL 2	Batteries x7	任何地方
Samuel	LEVEL 3	Aluminum Tubes x3	Tuluga Cave和Dr.JJ Evan's Clinic
Trevor	LEVEL 1	Wires x3	任何地方
Trevor	LEVEL 2	Floater Meat x4	浮肿者的尸体或购买
Trevor	LEVEL 3	Circuit Boards x3	Abandoned Movie Set和Frankie O'Hara's Apartment
Wayne	LEVEL 1	Wristwatches x3	丧尸的尸体
Wayne	LEVEL 2	Stingray Tails x4	任何地方
Wayne	LEVEL 3	Cyanoacrylate Glue x3	Infected Basements和Motel "Safe Haven"
Zoey	LEVEL 1	Bleach x3	任何地方
Zoey	LEVEL 2	LP3000 x4	Miya's Camp
Zoey	LEVEL 3	Highly Conductive Wires x3	Infected Basements和Metzger Sloat's Hideout
Dr.Jane	LEVEL 1	Algae x3	任何地方，推荐Halai Village Survival Camp
Dr.Jane	LEVEL 2	Insulin x4	丧尸的尸体和容器中
Dr.Jane	LEVEL 3	Water Purification Tabs x3	Dr.JJ Evan's Clinic和Motel "Safe Haven"
Marvin	LEVEL 1	Nails x8	任何地方
Marvin	LEVEL 2	Lightweight Frames x3	Infected Basements和Infected Apartment

敌人介绍与战术

基本上来说，《死亡岛 洪流》的敌人大多是前作存在的类型，其行动方式也没有什么变化，对付起来的战术也差不多，新增的敌人能力都比较夸张，但弱点也相当明显，各位玩家掌握诀窍后就算单人也可以轻松消灭。游戏中的丧尸和各种变异体的主要弱点一般是头部，部分头部并不是弱点的怪物则弱点一般在背后，集中击打可以事半功倍地消灭它们。至于自爆者这类碰不得的，自然是远远消灭就好。在游戏中的死亡地带（Kill Zone）中，还存在着BOSS级的丧尸，不过他们的类型往往都是基本敌人类型中的一种，打法自然也是差不多，只不过他们身上往往会多了一些特性，使得他们更难对付。

燃烧行尸 Burning Walker

身上带火的行尸，行动模式和一般行尸完全一致，就是多了靠近后身上火焰会灼伤玩家的特点，本作中火焰对于角色伤害非常夸张，所以和这种行尸战斗最好保持一点距离，双手武器正好能够攻击到对方的距离应该是刚刚好，脚踢也同样凑效。消灭了这种行尸后别忙着捡尸体，离远点，等火灭了再去捡。

行尸 Walker

最基本的丧尸类型，攻击方式也无非就是挥舞手臂打击玩家和发动擒抱攻击，前者比较好躲，毕竟攻击范围和距离都非常有限，后者判定发生比较快，不过可以通过QTE快速挣脱，所以也不算是什么大问题。它们的弱点就是头部，因为生命值不高，又容易被击倒，在拥有好武器的玩家面前基本上就是待宰的羔羊。

感染者 Infected

单独一个出现并不算是威胁，因为虽然感染者对冲击力的抗性要优于一般行尸，但一般吃了当脸一脚还是要出现硬直，这时候玩家对着它脆弱的小身板来那么一两下就足以让它安息。但因为感染者的移动速度很快，而且懂得飞檐走壁，有的时候玩家一个不小心就会被它们从侧面偷袭，要是这时候从另外一个方向再来一个感染者，两者夹攻很容易就会让玩家受到重创，所以对付感染者一定要下重手，而且要随时注意它们那标志性的尖啸，一旦发现附近有感染者的叫声，立刻躲去一个不会被前后夹攻的地方，安心迎战。趁着感染者冲到身旁时对着它们的头部攻击，很容易就会重创或秒杀它们。

毒行尸 Toxic Walker

身体上散发着毒气的行尸，靠近玩家和移动过的区域会带上毒气，影响玩家的视野，呆久了还会受到伤害。不过既然毒行尸还是行尸类型的敌人，打法就没什么不一样，杀死他们后远离尸体就可以远离毒气带来的影响。



溺水者 Drowner

一般来说，只有玩家驾驶小艇时会遇到这种本作才出现的新丧尸，对付起来也简单，要不就是按下加速让小艇直接碾碎它们，要不就是等它们爬上船后按照QTE提示将它们踢下船。但在孤身进入水中时，溺水者是种非常可怕的怪物，它们的速度和感染者相当，而且几乎不会发出声音来，玩家容易会被他们偷袭，打个措手不及。幸好，它们的身体强度也和感染者是一个水平的，玩家们如果能掌握到它们进攻的方向，对付起来易如反掌。

自杀者 Suicider

行动慢，无肢体攻击能力，自杀者惟一的危险之处就是只要玩家位于其自爆范围内，就会发生猛烈爆炸，离得近绝对会被秒杀。要对付它也非常简单，枪械或投掷武器都可以在耗空自杀者的生命值后将其立刻引爆。如果玩家手头没有趁手的武器，冒险靠近，然后在看到自杀者自爆征兆后立刻逃离也是可行的。自杀者有着独特的颤音叫声，玩家可以很容易地注意到附近有自杀者存在，不过它们一般会躲在某个转角中，等着阴玩家一把，所以发现附近有自杀者后记得要步步为营。

燃烧感染者 Burning Infected

算是加强版的感染者，冲到玩家身旁攻击时会同时燃烧玩家，不过只要保持距离就不成问题，使用双手武器的玩家一般可以在安全距离攻击到燃烧感染者而不被烧伤，又或者玩家可以干脆用投掷武器的方式来消灭这一类感染者。

冲撞者 Ram

正面可谓接近完全无敌的经典敌人，基本上就算用枪械猛击头部也无法对冲撞者造成像样的伤害，所以玩家和冲撞者战斗时一定要保持耐心，引诱他冲刺，然后在快要被撞到时发动闪避，令冲撞者进入硬直。这时候它会暴露出背部的弱点，但如果玩家用打点不稳定的近战武器去攻击，一般只会打到背部的侧面部位，造成正常伤害，想要一举重创冲撞者，准备好枪械，对准背部中央的破洞直接射击，可以造成极高的伤害，霰弹枪这类武器在近距离射中该弱点并产生暴击后甚至可以秒杀冲撞者。

冲撞者在被玩家靠近时会发动势大力沉的踢击，威力几乎和它的撞击一样惊人，所以如果它不在硬直中，严重不建议玩家靠近它。

暴徒 Thug

体力和攻击力特化过的大型丧尸，行动速度极慢，但是一击就可以打飞玩家，在中距离时还会发动威力极高的三连击，被打中就是死。但尽管如此，暴徒还是在游戏中迅速沦为了没有太大威胁的肉靶子型杂兵，其中一个原因是速度实在太慢，而且转身都慢腾腾，玩家可以转移到它身后大施拳脚，保管能把它打得连连硬直。加上它双臂可以被切割或打成骨折，这时候暴徒只能发动攻击距离极短的啃咬攻击，完全威胁不了玩家，猛击头部就可以送它归西，顺便收获大量经验值和优质的掉落物品。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
秋组织



浮肿者 Floater

皮粗肉厚的远程攻击型丧尸变异者，不过它的远程攻击速度和移动速度都偏慢，所以战术就是一边侧移一边靠近，躲开浮肿者喷吐的液体，等接近到一定距离后，浮肿者会开始使用扇形的近战喷射。这一招攻击距离短，但是范围不小，不过如果玩家的一直保持移动，会堪堪躲开，又或者只是被刮到。而发动这招时，浮肿者会陷入一个短暂的硬直，趁机靠近它背部展开攻击就可以重创浮肿者。它的背后有着和冲撞者类似的弱点，用枪械重点攻击会收到奇效。

屠夫 Butcher

前作中战斗力爆表的屠夫在本作中被一定程度上削弱了，变得比较好对付，其中一个原因就是它对于冲击力的抗性大幅下降，玩家可以靠着踢击和高冲击力的双手武器击退屠夫，让其陷入短暂的硬直，如此一来屠夫靠着高速靠近玩家然后发动高威力连环攻击的战术也就变得不容易成立了，危险度大减，玩家只需要小心不要被屠夫和其他丧尸一起围攻，单独对付一个屠夫还是不太难的。

震地者 Wrestler

本作新加入的怪物，论皮粗肉厚程度绝对是群尸之首，而且秉承这一类强大怪物的特点，既不会被击退，也很难打出硬直来。更令人发指的是，震地者使用的攻击方式是锤击地面，造成范围的震荡攻击，不但威力强大，而且会震倒玩家，使得和这个怪物打近战的难度高得难以想象。幸好，震地者在流程中出现得并不多，而且往往是单独出现，加上他出现的时候已经是游戏的后期，玩家手中的爆炸物应该会很充足，建议直接远远地用手雷、燃烧瓶甚至 RPG 轰杀震地者，它的移动速度非常慢，往往来不及赶到玩家身边就会被杀死。

尖啸者 Screamer

新加入怪物中，尖啸者强度较低，但却非常危险，因为它有着接近无赖般的能力，只要它发出尖啸，无论玩家是处于什么状态——哪怕是狂怒状态，照样会陷入无法攻击只能移动的硬直中，而且持续时间还相当长。更令人发指的是，尖啸所能够影响的范围大得离谱，基本上只要尖啸者处于玩家视野范围内，马上就会中招。而且尖啸者本身的移动速度也相当快，当它和一群丧尸一起出现，而且突然冲到玩家身边尖啸时，很容易会让玩家陷入重围。

不过相对的，尖啸者的身板子也就比感染者硬一点，还缺乏良好的冲击抗性，所以玩家如果持续地对它发动踢击和打击混合的攻击，就可以让它无法发出尖啸，然后直接被打死。所以对付尖啸者，玩家要先下手为强，一照面就是猛攻打得它无还手之力，一旦尖啸者不能够发出声音，也无非就是个血量中等的普通丧尸而已。

人类敌人 Human Enemy

跟丧尸比起来，人类敌人在本作当中出现的数量大大降低，对付起来也并不麻烦，毕竟他们的能力和弱点跟其他 FPS 中的人类敌人没什么分别，都是会使用枪械，但可以被爆头秒杀，而且本作的敌人 AI 和前作一样低，除了会躲在掩体后放冷枪外，连基本的走位都不太懂，而且躲得往往不严实，玩家可以透过掩体隙缝将他们轻松击杀。

掷弹者 Grenadier

掷弹者数量同样很少，定位和震地者有些类似，但在特定情况下，掷弹者比震地者还要更危险一些，主要是因为它们投掷身上肉块的距离非常远，而且肉块从落地到爆炸之间的等待时间也非常短，所以如果肉块落在了身边，玩家基本上就是中招了。当然，因为肉块的飞行速度不是很快，而掷弹者自己的行动速度更慢，所以打这种怪物时只要保持移动，还是可以安全躲开它们的攻击的。迅速靠近掷弹者，它们就会发动速度和威力都相当一般的近战攻击，躲开然后使用武器不断击打，可以快速地击杀掷弹者。

变异科学家 Mutated Scientist

其实就是一般行尸的防护服版，没有什么特殊能力，惟一比行尸强的是因为身上覆盖着防护服而对异常状态的抗性非常高，所以武器附带的特殊元素攻击对它们产生的效果会大打折扣。

主线流程攻略

Prologue :Sea of Fog

The Storm

1. 剧情过后，等待房间中左方的门打开，离开房间后可以立刻搜刮一下附近的小房间。序章中玩家获得的武器无法带去第一章，但是拾取的零件和金钱则可以。因为收集各种杂物用于改造武器和交给 NPC 换取经验值和金钱是本作的主题之一，各位新玩家最好在一开始就养成这个习惯。

2. 前走一段路，学习使用蹲伏通过低矮的通道，遇到一个被撬棍卡住的大门时，玩家能够获得第一把武器。

3. 按照提示开启手电筒，通过黑暗区域，在引擎区域会遇到引擎着火。按照提示爬下楼梯，来到控制室启动灭火开关。

4. 沿路返回然后走上之前被火焰包围的通道，会首次遇到丧尸，都是普通的行尸（Walker），按照常规战术对付即可。

5. 在走上楼梯遇到一个长走廊时，先把走廊处的丧尸引出来杀死再进入，因为一进走廊角色会被船体震动掀翻在地，如果此时没有杀死丧尸，可能会遭到偷袭。

6. 清除路上遇到的丧尸，爬上铁梯来到甲板后迅速移到一旁，玩家很快会再被震动掀翻在地，如果此时还在铁梯旁会直接被重新震到楼梯下方，生命值会受到重创。记得捡起楼梯附近士兵身上的手枪和霰弹枪。

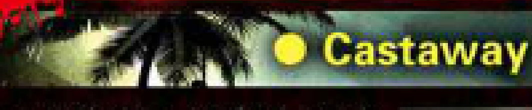
7. 杀到楼梯处，和士兵汇合，剧情过后玩家会自动获得一把突击步枪，立刻射击前方丧尸堆中的自杀者（Suicider），可以靠它的自爆清除一部分丧尸，之后玩家可以选择开启狂怒模式轰杀刷新的丧尸和一个落在后方的暴徒（Thug），又或者用枪械点杀。



8. 最后按照提示爬上铁梯进入舰桥顶部，别急着爬下去，换上枪械，从铁梯口狙杀右方地面上一个趴着装死的丧尸，然后等着化为暴徒的船长被枪声引到铁梯口下方，再用枪械连击它头部，可以快速解决。搜刮舰桥，然后打开舱门，进入剧情。

Chapter 1 :Paradise

Castaway



1. 剧情过后，玩家手上只有一把小刀，搜刮一下附近海岸的尸体，拿取一些武器，然后按照指引前往营地。

2. 来到营地附近会发现有大量丧尸袭击众人，优先解救被丧尸抓住的幸存者，再和他们一起配合杀死丧尸。

Back to reality

1. 杀光丧尸后和特雷弗（Trevor）对话，然后接下任务，将营地中闪光的五个栅栏全部放在提示的地方。装好后防守战会立刻开始，建议玩家先击败从桥上冲来的丧尸，再回头对付那些突破栅栏的丧尸。

2. 击退丧尸后，特雷弗会要求玩家去引爆桥上的油桶，此时获得信号枪，但这个武器在远程射击时的精度非常差，射程也短，而此时桥上会不断涌来丧尸，建议开启狂怒模式直接轰杀光桥旁的丧尸，然后在相对安全的距离引爆油桶即可。之后玩家会迅速进入剧情。



Chapter 2 :There Is A Way

New Beginnings

1. 和哈洛(Harlow)对话，接下主线任务，同时别忘了去特雷弗处领奖励。和她对话后，她会要求玩家去找船，同时团队任务开启。

2. 沿路走过桥，扫清车子附近的丧尸后驱车前往目的地，该处会有不少丧尸出没，甚至还有浮肿者(Floater)，这些家伙会远程攻击，玩家靠近后还会发动范围攻击，最好是远远用投掷武器削弱，然后靠近击杀。

3. 目的地处路上会有一个自杀者躲在角落，记得不要冲得太猛。到达目的地后和杰克森(Jackson)对话，然后前往新地点。

4. 新地点地图右上方码头处玩家会找到一艘小船，但船上没了引擎。按照提示前往仓库寻找。仓库处外围有大量丧尸存在，还有自杀者出没。解决后来到仓库旁，沿着楼梯爬到顶部跳到里面，打开手电筒，杀死里面的暴徒，打开仓库被封住的大门后，就可以拿着引擎离开了。

5. 为小船装上引擎，驾驶往新目的地，途中会遇到水中假装死亡的浮尸攀上船，记得在出现提示时按下LB键将他们踢开。来到目的地左方的岸边，登陆后杀到目的地处，触发剧情。



Pathfinders

1. 之后哈洛会要求玩家返回之前杰克森所在的城镇，玩家可以驾车前往。与杰克森对话，他会要求玩家前去寻找一位外出搜索食物而未归的成员。



Chapter 3 :Twisted Mind

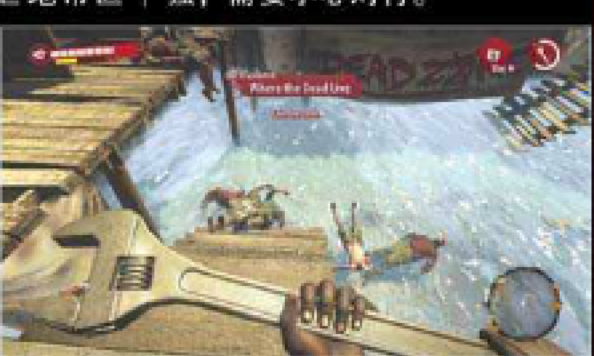
Saving holy man



1. 杰克森的任务目的地就在不远处，进入内部后会发现有大量丧尸围在某个屋子前，建议玩家立刻投掷燃烧瓶或开启狂怒模式清场，救下马库斯（Marcus），他会要求玩家帮他去拿取工具。

Where the dead live

1. 工具位于城镇另一端，玩家前往目的地前可以先去杰克森的营地，现在这里开始对玩家开放了。休整好后前往目的地，这里是一个死亡地带区域，会有一个类似区域头目的丧尸存在，而且这区域中本身也存在着大量的丧尸。这里的流程和之前救马库斯时差不多，先用能够产生范围伤害的爆炸物清场，然后消灭一般的丧尸，最后对付头目，注意头目虽然有着和某一种丧尸相同的外型和能力，但往往比一般同类型的怪物要更强，需要小心对付。



Meeting Locals



1. 取得工具回去交给马库斯，拿取奖励，他按照承诺告诉了玩家如何前往汉德森镇。但玩家需要先去他的小屋，寻找地图。前往土著的小镇，在屋外玩家会遇到哈迪西（Hadisi），他不让玩家进屋子，除非玩家能找到救治他兄弟的药。和哈洛联系并得到医生的指引后，玩家需要前去寻找能够替代药物的植物。

Natural resources

1. 在码头处驾船前往任务地点，先去地图最上方的那一个，进入该处的洞穴，里面有许多丧尸，其中包括了身体上散发着毒气的毒行尸（Toxic Walker）和浑身着火的火焰感染者（Burning Infected），前者比较好对付，就是战斗时不要太过靠近它们即可，后者对付起来和一般感染者没太大差别，先踢一脚停止它的来势，然后重点打头。洞穴深处会有任务物品。

2. 离开洞穴，走上大马路，在不远处一个木制的候车站后方有供玩家攀爬的藤蔓，爬上去后前走几步，绕过一颗倾斜的大树后立刻往左后方看，就会发现在几个藤筐前方的任务物品。

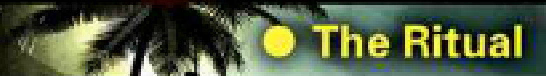
3. 重新爬下藤蔓，前走一小段路，上山，在有两个神像的山顶区域，玩家可以在爬上斜坡后



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

看到的左前方祭坛处找到任务物品，同样是位于藤筐旁。之后可以回去乘搭小艇返回小屋。

4. 和哈迪西对话，然后进屋与他父亲巴垂恩对话，然后在进入大门方向左方的藤筐中可以找到地图。不过这个地图并不精确，不远处的相框后方可以找到马库斯的笔记，找齐这两种东西后，再和巴垂恩对话，了解到马库斯的真面目后，立刻前往杰克森的营地。



The Ritual



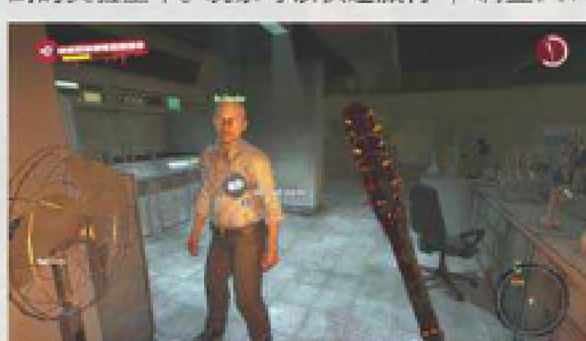
1. 在营地处玩家会了解到马库斯已经前往哈洛所在的营地，立刻赶回去，遇见其他同伴后会触发剧情，马库斯开始燃烧营地，此时营地会再次进入防守战阶段，敌人有三波，第一波只是行尸和感染者，第二波开始出现浮肿者和暴徒，还有屠夫（Butcher），第三波则有强化版的感染者出现，速度和感染者一样快，但是抗打击能力很高。这里的诀窍就是绝不在一开始引起敌人注意，而是交给NPC同伴吸引，然后从后偷袭，如果玩家现在的武器已经具备燃烧改装效果，可以迅速令敌人进入燃烧状态，此时对方会不断挣扎而不会发起攻击，就可以留给同伴去处理。三波打完后，等待剧情触发，就可以和哈洛一起逃往杰克森的营地了。

Chapter 4 :Science News Daily

Way of science

1. 剧情过后，和哈洛对话，她会建议玩家去寻找凯斯勒博士（Dr. Kessler），这位博士就在玩家之前遇到大树砸断桥梁的地方路上见到的实验室中。玩家可以快速旅行到马里克码头（Marik's Marina）再驱车前往实验室，路程会近一些。

2. 来到实验室大门，调查后转换区域，进入实验室区域后，调查入口处的对话机，就可以入内和博士对话。博士的确有当年日军留下的隧道的地图，不过他需要玩家先帮一个忙，那就是进入实验室，拿取他那些变成丧尸的助手死前带着的病毒样本。



Dr. Kessler

1. 场景中有两种敌人，突变科学家（Mutated Scientist）和掷弹者（Grenadier），前者只是普通丧尸的防护服版，没什么特别，不过对各种元素伤害防护力较高，但后者非常麻烦，会投掷带有毒气的身体部位来攻击玩家，而且往往躲在高处，需要用远程武器来解决。玩家也可以先沿着通道走，来到温室的边缘，会有一道铁梯供玩家爬到上方，一旦近身后，掷弹者还是比较好对付的。



2. 解决四个掷弹者，也就是四个助手，并拿取他们身上的样本后，可以回到博士身边。他接着又提出要取玩家的血作为样本，按照他的要求前往取血器处留下血液样本，然后再和他对话，取得地图。

Chapter 5 :The Mission

House of god

1. 离开实验室，通过快速旅行前往玛塔卡村（Mataka Village），也就是马库斯房子所在的村庄，这是离目的地最近的地方。沿山路走，在一个十字路口右转，就可以到达神秘的日本传道所。这里充满了丧尸，还有一个浮肿者，不过场景中有大量的天然气瓶，恰到好处地引爆可以快速清场。



2. 来到传道所最里面，会发现通道已经被水淹没，此时触发剧情，整个团队都会转移到这边来。

Pump action

1. 和特雷弗对话前先在外面逛一下，安置好防护设施，并且拿空上下两层各有一个的地雷箱，因为在和特雷弗对话后，这些被玩家拿空的箱子会重新装满，等于玩家有了多一倍的地雷。

2. 和特雷弗对话，他会要求玩家寻找水泵。使用快速旅行来到马里克码头，目的地就在地图上方，该处有不少丧尸，而且入口已经被封闭起来，更令人发指的是码头区域就有两个自杀者和一个浮肿者，还有各个不同角落冒出来的溺水者偷袭，加上玩家在码头前方水中行走时无法奔跑，机动性大减，个人建议是准备好手雷直接对码头区域丢几个，把敌人炸个清光，同时在水中处理好偷袭的丧尸，再上岸。

3. 清光丧尸，绕到目的地仓库后方的铁梯上，爬上去屋顶，沿路来到仓库最边缘被铁栏围住的地方，先别急着下去，引爆两个油桶杀死一部分丧尸，然后玩家随便开几枪，就会发现屋中的丧尸都会被引出来，其中包括一个暴徒，站在屋顶上射头或用各种爆炸物搞死他们再下去。下去后别忘了屋里还有一个自杀者，要小心。

4. 入屋搜刮一番，打开封闭的大门，然后拿起水泵往外走，



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

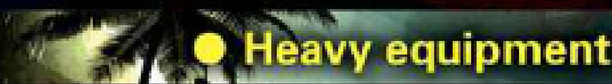
放上小艇，就可以驶回传道所了。注意地图上虽然看起来没有通往传道所的水路，但是在玛塔卡村左方的水道其实是可以连通的，直接从该处绕回传道所，可以省下不少功夫。



Change of plans

1. 装好水泵，别忙着和特雷弗对话，最后优化一下传道所的防护设施，接下来会有丧尸登场，不过因为只是水泵的试运行，战斗比较简单，如果玩家地雷放得够多，很快就可以结束。打完后和山姆（Sam）对话，前去寻找机关炮加强传道所的防御。





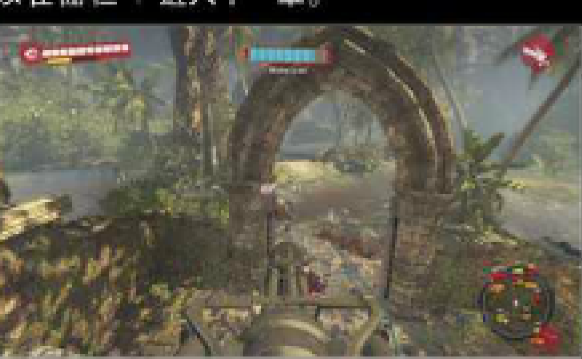
Heavy equipment

1. 来到目的地附近，在有小艇提示的地方下船，走到直升机残骸处，对话过后一个浮肿者会在附近池子中冒出来，杀了它之后可以开始运输直升飞机上的机关炮，另一边的机关炮旁也有一个浮肿者，趁着他没起身立刻杀掉吧。个人建议玩家直接把机关炮丢下飞机头部右前方的悬崖下，两个机关炮都丢下去后直接跳下这个低矮的悬崖，然后再把船开到此处拿走机关炮。



Stalwart Defense

1. 将机关炮运回营地装好，准备好一切，然后和特雷弗对话开始抽水和防守战，战术和之前的差不多，将敌人留给队友，玩家自己负责解围和补刀，一旦看到那个栅栏前有敌人，可以在栅栏旁补放一个地雷然后立刻躲开，地雷的触发范围比较大，可以隔着栅栏被敌人触发，炸死对方。一些如暴徒和浮肿者之类的强大敌人要是位置凑巧，可以用机关炮轰杀，但注意它们的弹药有限，不能乱用。敌人先会从传道所的正面进攻，然后是后方，最后则是两边夹攻，都熬过后，防守战就结束了。和特雷弗对话，领取奖励并进入下一章。



Chapter 6 :Descent



The tunnels

1. 沿着抽空水的通道进入日军隧道，先去能源室开启能源，然后来到能源室门外，沿着通风管道走到上层。进入通道后不久就会遇到丧尸，同时可以按照提示用信号棒来作为照明工具，配合手电筒来解决隧道中过于昏暗的问题。按照新提示的目标去保险丝所在处，发现大门被锁住，这时可以靠堆放的箱子跳到上层，然后从缺口跳进去获得保险丝，放到不远处的电箱中，就可以开启电源。



2. 按照提示找到一个铁梯，往下爬，一路杀到另一个电箱处，杀死一个身上带着保险丝的暴徒，可以开启这里的电源。之后沿着提示的路线走，爬上一条长走廊时会受到人类袭击，这些家伙是走私者，显然是不会对玩家留情面的，所以拿起附近的枪械反击吧。杀进他们的巢穴后，会发现前进的道路被封住了。

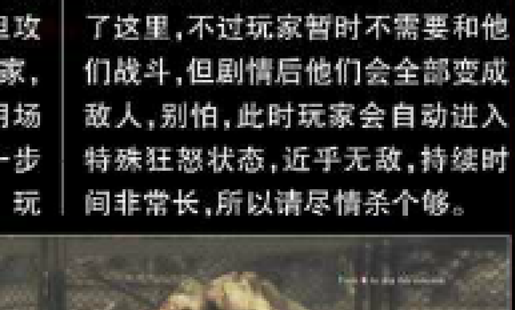
3. 前往走私犯头目所在的房间，对方火力很猛，最好丢个手雷进房间直接炸死他们，然后拿走钥匙。返回大门处，离开这个区域并进入下一章。

Chapter 7 :Two Shores



The crossing

1. 剧情过后，玩家需要和同伴汇合并与震地者（Wrestler）对战，它的移动速度不快，但攻击可以造成范围效果并击倒玩家，建议远距离与其交战，并利用场景中会喷涌蒸汽的管道来进一步伤害它，它的生命值非常高，玩家需要做好打持久战的准备。同时记得场景中会刷新好几波丧尸，在和它纠缠时记得小心被偷袭。解决问题后和山姆对话，他会要求玩家前往帕莱轮渡站。



2. 沿着码头区域边沿走，很快就会到达渡轮站，一些囚犯占领了这里，不过玩家暂时不需要和他们战斗，但剧情后他们会全部变成敌人，别怕，此时玩家会自动进入特殊狂怒状态，近手无敌，持续时间非常长，所以请尽情杀个够。



Terminal siege

1. 之后搜刮一下渡轮站，顺便寻找控制室，撞开底层一个子弹箱旁的门就可以进入控制室，并救下马文（Marvin）。和他对话，队友们会立刻转移到这里来，但一场短暂的防守战也会随之展开，不过敌人主要都是些感染者，玩家可以协助队友轻松对付。之后任务提示和马文对话，先花点时间堆砌好渡轮战的防护设施，然后和他对话。随着马文开启传输渡轮的引擎，大量丧尸袭来，除了几个入口，还有感染者从楼顶出现，记得在哈洛身边多安排一些地雷。击退两波后，尖啸者（Screamer）登场，这个种怪物会用尖啸发动大范围的攻击，令听到尖啸的玩家角色陷入硬直，记得要躲远点。击败最后一批丧尸，渡轮到达，走上渡轮就可以离开这里。

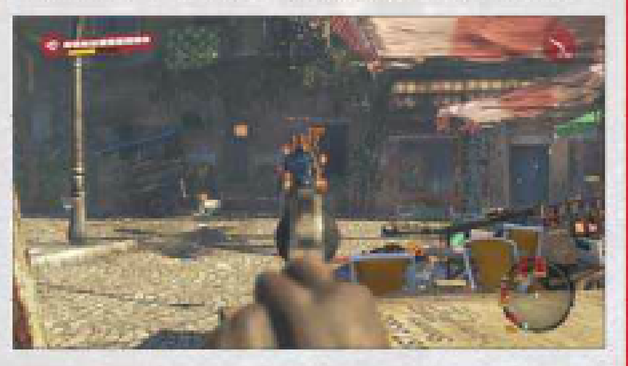


Chapter 8 :Blockbuster



The ferry

1. 终于到达汉德森镇，但码头处仍有大量丧尸，玩家不需要离开安全区域，站在码头处用杂物堆出的路障中，向前方和左上方平台的丧尸射击即可，枪声会把大部分丧尸引到附近，方便玩家一一瞄准爆头。等没有丧尸靠近后，来到室外清掉最后几个装死的丧尸，然后回去哈洛身边，队友们会转移到码头建筑中。



City newcomer

1. 和马文对话，他提到一个老电影院，那里可以被改造成一个安全的地方，玩家按照提示前往大门处试图进入镇内，然后会发现门被锁住，撞开左方屋子的门，拿走屋中右方柜台上的钥匙，回头开门进入汉德森镇。

2. 镇内的路不太复杂，但会路过一个充满浮尸的区域，小心被偷袭。在电影院前方的花园会遇到一堆丧尸和一个冲撞者（Ram），这种怪物的攻击方式很单调，近身是大威力的踢击，远程是高威力的撞击，远离它，引诱他撞击，然后在快被撞到时立刻紧急侧跳，躲开后它会因为撞击失败而陷入2-3秒的硬直，趁机靠近猛攻它背后弱点，不要贪多，打3-5下就躲开，如此循环就可以磨死它。

3. 绕到电影院后方，在有一个暴徒守住的铁梯处往上爬，就可以从屋顶进入电影院。



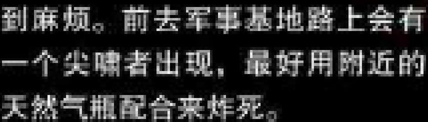
Front row

1. 因为电影院里面丧尸众多，建议步步为营，一个个引出来杀，不然哪怕玩家开启狂怒模式也有被围攻而死的风险。撞门进入剧院后就需要开启狂怒模式来保命了，敌人包括一堆感染者和一个暴徒，自然是先杀感染者再对付暴徒。



2. 按照提示前去播映室，杰奎琳（Jacqueline）正在等着玩家，她会指引玩家封闭电影院，先去售票室，撞开门后拿到钥匙，然后来到地下一层，打开开关盒，封闭该处的门。接着去售票室按下开关封闭正门，回去和杰奎琳对话就能够触发剧情。

Chapter 9 :Firefight



Militarized zone

1. 和马文对话领取奖励，然后和山姆对话，他会建议玩家前往封闭的军事基地。从电影院正门上方的窗台离开，记得先把梯子放下来，不然玩家自己回电影院会遇到麻烦。前去军事基地路上会有一个尖啸者出现，最好用附近的天然气瓶配合来炸死。



2. 走上通往军事基地的桥梁时，玩家会触发警报，还会遇到一个震地者，但这个可就比之前遇到的第一个震地者好对付多了，用爆炸物可以轻松放翻。之后剧情会提示地上有地雷，玩家可以爬上头顶上的瞭望塔，用那里提供的信号枪来引爆地雷，然后再走去有警报的哨塔上关闭警报。警报共有三个，会不断引来感染者，所以玩家要小心被偷袭。相对的，这些感染者也会帮助玩家引爆各处的地雷，减少被炸死的风险。

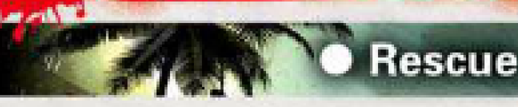
3. 军事基地大楼已经被封闭，玩家需要在营地中寻找能够炸开门的物品。实际上这个物品就在面向大楼大门时左方尽头的工具架上。在大门装上C4炸药然后跑开，等爆炸结束后点击大门，进入大楼。

4. 基地内没有开启电源，非常黑暗，先按照提示进入地下室开启电源，然后前往楼上充满了烟雾的房间，发现前进的路被火挡住，需要去开启消防设施。路上会有浑身冒火的丧尸攻击玩家，要记得保持距离。灭火后往回走，一路杀进目的地，会遇到一个掷弹者，场景狭窄，要小心对付。

5. 和塞伯尔联络上后，控制室的另一扇门会打开，两个感染者出现，小心被围殴。沿路离开军队大楼，会碰到掷弹者和暴徒，最好用狂怒模式一次过杀光。之后在室外还会遇到一个震地者，仍然是爆炸物伺候。

6. 杀回老电影院，进入下一章。

Chapter 10 :Fly Away

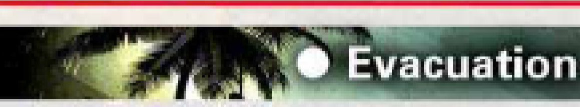


Rescue

1. 先和山姆对话，然后说服杰奎琳让玩家烧掉电影来引起直升机的注意。把电影搬到屋顶上燃烧。这时火焰引来了丧尸的注意，玩家需要去附近的室外音乐厅，播放音乐来吸引丧尸的注意。

2. 杀死几个丧尸来到音乐厅，玩家会发现播放器附近没有CD，需要寻找，CD就在舞台后方的一张桌子上（竟然还是山姆B的说唱音乐，使用山姆B的玩家会听到特殊台词），播放音乐会引来丧尸，杀死几个拦路的立刻跑回电影院。





Evacuation



1. 上到楼顶前修好武器准备好物资，一旦进入剧情之后就会开始防守战。先跑去屋顶修理台旁的梯子上，爬上高台使用机关炮消灭敌人，同时记得救援队友，这个场景的敌人强度不是很高，但防守起来比较麻烦。记得随时启动各处电源，它们会让地面上的一些电线暂时通电，借此可以消灭一部分敌人。防守战结束后进入下一章。

Chapter 11 :Mostakes Were Made

The crash

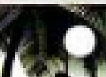
1. 和特雷弗对话，他会建议玩家追踪塞伯尔直升机坠毁的地点，该处位于地图的下方，路程较远，而且只能徒步前往，玩家记得做好准备。在接近直升机坠落处的堡垒时，玩家还会遇到一个震地者，手雷伺候。

2. 来到直升机残骸所在地，清光丧尸，然后调查面向直升机飞头部左方的楼梯扶手上的血迹，沿着指引进入堡垒。

3. 先去调查楼梯下方的门，发现被锁住后，回到上层，大门突然洞开，冲出几个感染者，这里可以考虑开狂怒模式，杀光感染者和那些被困在牢房中的丧尸，然后调查走廊尽头大门。发现不能打开后继续沿路前进。一路杀到底，会发现底层的一个房间正门不能进入，在旁边房间绕过去，从后面撞开门，会发现一个受伤的驾驶员，他告诉了玩家塞伯尔的所在之地。

4. 走上楼梯，来到堡垒外，前往直升机残骸另一边的堡垒顶层建筑处，入内，和位于最上层的塞伯尔对话就可以结束本章。





Chapter 12 :City of The Dead

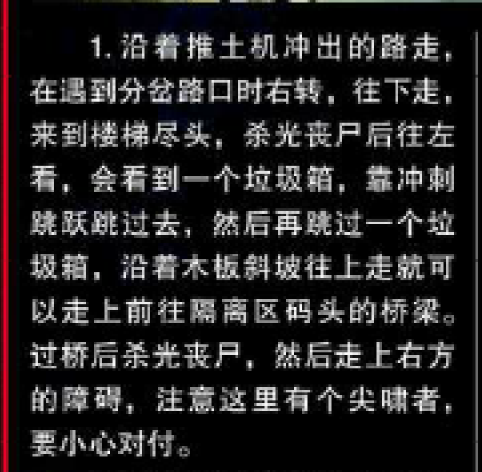
Quarantine Zone

1. 和特雷弗对话，他会要求玩家前往隔离区（Quarantine Zone），玩家在从电影院前往堡垒时应该已经见过隔离区的大门，返回该处即可。

2. 到达入口后会发现隔离区已经被封锁，需要找一个入口，在另一个入口玩家会找到一台推土机，不过特雷弗建议为推土机加上燃料罐再用于冲撞大门，可以将其整个炸掉。在推土机左后方的商店中搬出四个燃料罐放在推土机上，启动推土机，然后就可以看剧情了。

Chapter 13 :For The Greater Good

With the tide



1. 沿着推土机冲出的路走，在遇到分岔路口时右转，往下走，来到楼梯尽头，杀光丧尸后往左看，会看到一个垃圾箱，靠冲刺跳跃跳过去，然后再跳过一个垃圾箱，沿着木板斜坡往上走就可以走上前往隔离区码头的桥梁。过桥后杀光丧尸，然后走上右方的障碍，注意这里有个尖啸者，要小心对付。

2. 遇到大火封路时，有冲撞者出没，要小心别被撞进火中。从右边绕过去，在遇到一个大型医疗帐篷时往靠海的一边走，就可以来到码头。

3. 进入码头内部，这里空间非常狭窄，必要时一定要沿路后退，不要和怪物硬拼。在目的地会遇到一个尖啸者带着一群丧尸出现，手雷伺候。下一道门则是冲撞者和丧尸，先丢个手雷炸死丧尸，然后躲开冲过来的冲撞者，打背解决。之后第三个目的地是一群感染者偷袭，边打边退即可。第四个则是震地者，场地空间有限，用爆炸物直接轰死吧。

4. 来到下层后玩家还会碰到一个震地者，场景相对宽松一些，玩家可以自行决定对付的方法。来到走廊尽头，按下开关召唤电梯，等其卡住后打开门跳下去。进入实验室，调查一具在最里面的楼梯下方的尸体，其头部会有可调查的齿轮。然后调查入口不远处的电脑，最后调查电脑左方不远处手术台上的尸体，就可以进入实验室的办公室了。

5. 剧情后和哈洛开战，先回头走，不然会被她扫射秒杀。用燃烧瓶令她进入硬直状态可以为玩家争取一些进攻机会，当然是在远程进攻，不要靠近她，不然会被火力秒杀。

6. 哈洛生命值降到一半时会触发剧情，她开始对自己使用变异药物，并拿着电锯追杀玩家，战术和之前差不多，尽量和她保持距离，但这时候她会投掷燃烧弹，玩家最好保持移动，和她打持久战。终极的解决方案是干脆开狂怒把她轰进第三阶段。

7. 这个阶段哈洛是无敌，不过玩家也不需要和她打，只要稍等一下，角色自己就会得出也需要使用变异药物的结论，此时出现变异药物标记，前去使用，就可以进入最后阶段。

8. 使用药物后玩家进入特殊的狂怒状态，伤害抵抗能力极高，而且使用的是狂怒模式的攻击方式，和哈洛对轰并击倒她，再杀光余下的敌人，这个状态才会消失。

9. 看完剧情，按照提示走，路上会遇到一个震地者，这时候玩家也没有什么资源好省了，全用在它身上干掉他。进入码头停泊处，按下船左方控制台上的按钮，等和赶来的塞伯尔对话完毕后，跳上船后方，调查船的舱门，就可以离开岛屿，通关。





Chapter 2 :There Is A Way

Heavenly Gift

Chimamanda 位于 Paradise 营地中的酒吧处，和她对话，她会要求玩家前往之前玩家遇到哈洛时的海滩，寻找补给。补给地点共有三个，建议玩家绕面向营地被炸断的大桥方向左边的路，走老路回到海滩。这里已经有丧尸出没，记得准备好足够的武器和急救包。

第一个补给品在走下沙滩处的山路可以俯览的沙滩处，该处有一个小码头，在码头处面向大海，然后往右看，会看到一排矮木柱，中央部分躺着一个箱子，补给品就在里面。

第二个在玩家被哈洛救起时所在的沙滩处，面朝大海，靠近右方的一堆礁石上会有一个箱子，里面放着补给品。第三个位于沙滩面朝大海的左方，相当靠近最左方的洞穴，就在一个突出海岸的礁石上，箱子上方有椰子树，不远处还有泡在水里的油桶。附近水里会有装死的丧尸，记得小心被偷袭。拿齐补给品，就回去营地交差吧。



Field kitchen

持续收集任务，完成“Heavenly Gift”后 Chimamanda 会交给玩家的任务，只要玩家找到食物罐头就可以交给她，换取经验值和钱。

Electrifying

Zoey 希望玩家去寻找部件强化栅栏，使它们带电，以更好地对抗丧尸。她需要 5 个大型蓄电池（Accumulator）和 2 团电缆（Electric Cable）。前者在 Kiwi Camping 处，这个场地中有大量的房车，电池基本都放在里面，车里一般会有丧尸装死，先下手为强。后者则在更远一点的 Mataka Village，村庄入口处有一个封闭的仓库，正门有一个浮肿者，杀死后沿着大门左边由箱子和桶搭成的楼梯来到上层，跳到下层杀死一个丧尸，在这个户外工作区的货架上就有一团电缆。之后撞开门进入屋子，小心房间中的自杀者，将它解决后可以拿走另一团电缆，然后解开侧门封锁离开。之后就可以回 Zoey 处交差了。

Mines go boom

完成上一个任务后，Zoey 有了新主意，她建议玩家寻找自杀者的肉和电子废料，让她可以拼合出地雷来。这一个任务就不再有特定需要前往的场所，玩家只需要在进行其他任务时注意收集自杀者的肉和电子废料，分别凑够 4 个自杀者的肉和 2 个电子废料后就可以交给 Zoey 完成任务。





Chapter 3 :Twisted Mind



Kill The Pain

持续收集任务，玩家可以在 Halai Survivors'camp 找到 Houston。他会要求玩家给他带止痛药，换取经验值和金钱。



Safe Haven Part 1

在 Halai Survivors'camp 的 Maggie 要求玩家寻找那些前去探索安全地点却一去不回的队伍。地点共有三个，首先要去搜索树屋，建议玩家从 Halai 驱车前往 Marik's Marina，然后坐船来到目的地。爬上树屋，找到留给 Maggie 的信，然后继续乘船前往新地点。

目的地处玩家会找到一顶黄色的小帐篷，里面会有另一封信，指往内陆。从 Mataka Village 登陆，来到山路的十字路口，前往地图右方的洞穴，里面玩家会遇到屠夫，要小心对付。最后攀上石壁，发现一个有篝火和床铺的简易营地，会找到最后一封信，将玩家指引向 Henderson。任务到这里算是完成了第一部分，第二部分需要在到达 Henderson 后才能继续。

White line

在 Halai Village 北方一个有工作台的房间中玩家可以找到 Bruce，他毒瘾犯了，需要玩家帮助他寻找毒品。这个任务最好是找到小艇后再进行，玩家可以直接开去毒贩的屋子处，屋子后方有藤蔓供玩家攀上去。记得先蓄满怒气槽，毒贩子 Mr.Dead 是个混合了暴徒强度和感染者速度的特殊丧尸，一照面就会朝着玩家猛扑过来，立刻开启狂怒模式猛轰他，如果狂怒过了他还不死，拉开距离用远程武器和投掷近战武器磨死它，玩家在和它展开近战时会陷于被动，最好不要让自己进入这种境况。

杀死毒贩子后，打开通往屋子下层的通道，杀死那些在装死的丧尸，然后拿走桌上的“毒品”。这是假毒品，不过应该对 Bruce 更有好处。将毒品拿给 Bruce，他会给玩家奖励，并变成一个商人。

Genre Horror Slasher

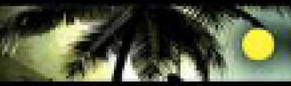
Dave 在 Mataka Village 中，玩家到达马库斯的小屋后往地图西方走，就会看到站在一台房车顶部的 Dave。他在灾难发生时正在拍电影，结果遭到了丧尸攻击，于是整个制作团队和他的摄影机都留在了片场。现在他请求玩家帮他取回来。

片场就是其中一个死亡地带 Abandoned Movie Set，入门



后会发现第一个房间非常黑暗，开启电筒，从屋子的侧门来到户外，关闭发电机，另外一间屋子大门处的漏电情况才会消失。撞门入内，会在里面找到摄像机。之后打开房间的另一个出口，来到院子中，杀光已经变成了丧尸的摄影团队，并在工作台附近找到摄影机的电池，就可以离开这里了。

把摄像机交给Dave，任务完成。



On the set

完成“Genre Horror Slasher”后Dave给予的后续任务，这时候他已经来到了Halai Survivors'camp。和他对话，他要求玩家帮忙完成电影，内容是杀死一个暴徒。前往地图上出现的红色骷髅所在的地点，记得先蓄满怒气槽。在那里会有一个暴徒被关在笼中，笼外有一个“X”标记，准备好后打开笼子开关，然后进入狂怒状态，等暴徒站在X标记上后将其杀死。之后回到Dave处领赏吧。



Alternative medicine

Halai Survivors'camp中的Dr.Jane Hanson会要求玩家帮助她找回记载着药方的医学书籍。她把书留在了疗养院(Infirmary)，但没有任何梯子通往那里。不过其实玩家可以通过爬上附近的屋顶来跳到疗养院所在的楼层。

疗养院大门被封住，撞开后记得立刻后退，因为里面有个自杀者，远远扔武器引爆它，可以顺便消灭屋子里的大部分丧尸。清场后，在屋子的一张茶几上找到医学书，带回给Dr.Jane交差吧。

拿到书本后，Dr.Jane需要玩家去找一种特殊的蘑菇。快速旅行到Marik's Marina，乘船来到目的地，这里有不少感染者，它们靠进食蘑菇来恢复生命值，不过就算如此也不太难对付，用重火力打头轰杀即可。洞穴中有三个蘑菇需要采，记得观察场景中的闪光提示。杀死所有洞穴中的丧尸并采到足够的蘑菇后就可以回去和Dr.Jane对话，领取奖励。



Antidote

躺在Halai Survivors'camp二楼的Rose肚子疼得不行，需要药物治疗。她请求玩家前往一个丧尸横行的医疗中心。这个地方就是Ocean View Bungalows，其中一个死亡地带，位于Halai Village延伸到最东方的岛屿上。一路沿着木制走道来到这里，进入内部，玩家先会遇到一个有工作台的房间。这里有一扇通向中庭的大门，做好准备，开门后立刻朝中央区域丢燃烧瓶和手雷等爆炸物，削减丧尸数量，然后对付那些被引来的丧尸，包括这里的丧尸头目。最好的解决方法当然还是开狂怒模式清场。药物在其中一个丧尸身上，杀死所有丧尸后记得搜刮它们的尸体。

将药物带回给Rose，就可以领取奖励。

Chapter 4 :Science News Daily



Stop the madness

在过了马库斯焚烧营地的剧情后，快速旅行到Mataka Village，发现马库斯跑回了他自己的屋子中。和他对话，然后后退，因为他会变为敌对状态，开始对玩家展开攻击。虽然他的攻击还算猛烈，但本身不过是个使用近战武器的普通人，被踢倒在地后就可以任人鱼肉了。解决他后任务自动完成。

Chapter 5 :The Mission

Fire sale

在Santa Maria Mission左方不远处的平房里玩家会找到Pierre，杀死围困在他所在之处外的丧尸，然后和他对话。他请求玩家帮他找一桶燃料。平房处就有一个油桶，不过是空的。放到车子上带去Pierre所在之处地图左下方的加油站，杀光丧尸，然后在输油器旁放下油桶并尝试启动输油器，很不幸，油已经耗干了。

按照提示前往Marik's Marina，记得带上油桶，因为那里也有一个油泵，不过被大量丧尸包围。在清除所有丧尸后，装满油桶，然后带回去，放在指定位置后和Pierre对话。

Pierre立刻反悔了，他拿走了油桶然后把自己关在了店里，拒绝和玩家交易。绕着平房走一圈，会找到三件服装，然后寻找房子的三个排烟管，用服装塞住，烟雾会把Pierre逼出来。这一回他真的服了，拿走奖励，然后看看他售卖的货物吧。

Proximity

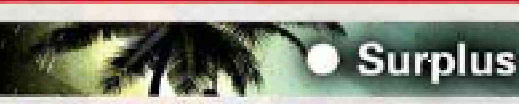
在按照主线任务“Heavy Equipment”前往直升机坠毁点时，会在山路上遇到岔路，第一个岔路不用管，第二个岔路通往地图北方，沿路走上去，可以找到搭建了一个营地的Miya。她告诉玩家军方在丛林中空投了一些补给，她手上有一个设备可以让玩家定位这些补给所在之地。

地图上会出现三个绿色区域，分别代表着三个需要寻找的空投仓，我们先从地图左方找起，乘搭小船来到绿色区域附近，会遇到大量的感染者，清场后，倾听定位设备的哔哔声，玩家越接近目标声音越密集。找到补给后搜刮现场所有物资，包括任务物品，然后前往地图中部的绿色区域。

在第二个绿色区域的下方，寻找一个黄色的小帐篷，帐篷不远处有供玩家攀爬的藤蔓，爬到顶部，沿着小路杀进去，并仔细倾听定位器的声音，很快就可以在道路左方找到补给品。

第三个区域的空投仓很好找，不过里面的补给已经被拿走了，其实就是被放在了附近一台被水淹过一半的房车顶部。沿着坍塌的树杆跳上车顶，拿走箱子中的补给，然后回去交给Miya吧。





Surplus

完成“Proximity”后Miya给予的支线任务，她要玩家帮她前往BioSphere Laboratory寻找一把老左轮。进入实验室区域或直接快速旅行过去，然后沿着地图下方的山路走，路上有不少地雷，虽然有地形可以绕过去，但最安全的做法还是用远程武器将其一一引爆。注意道路尽头的地堡中仍然有地雷，必要时可以在通过爆炸物来引爆。爬上地堡的上层，可以在箱子中找到Miya要的枪，带回给她交差吧。

Femme Fatale

完成Miya两个任务后开启的持续收集任务，将刀刃（Blade）带给她可以换取经验值和金钱。

Chapter 6 :Descent



History lesson

完成Dr.Kessler的主线任务后他会给予的支线任务，因为任务地点和第六章的主线任务是一致的，玩家们最好别忘了接。

进入The Tunnels后，在第一个区域沿着通风管道来到上一层，直接沿着道路走到尽头，然后右转，在一个有化学物喷溅的地方会看到齿轮图案，调查后获得化学物质样本。

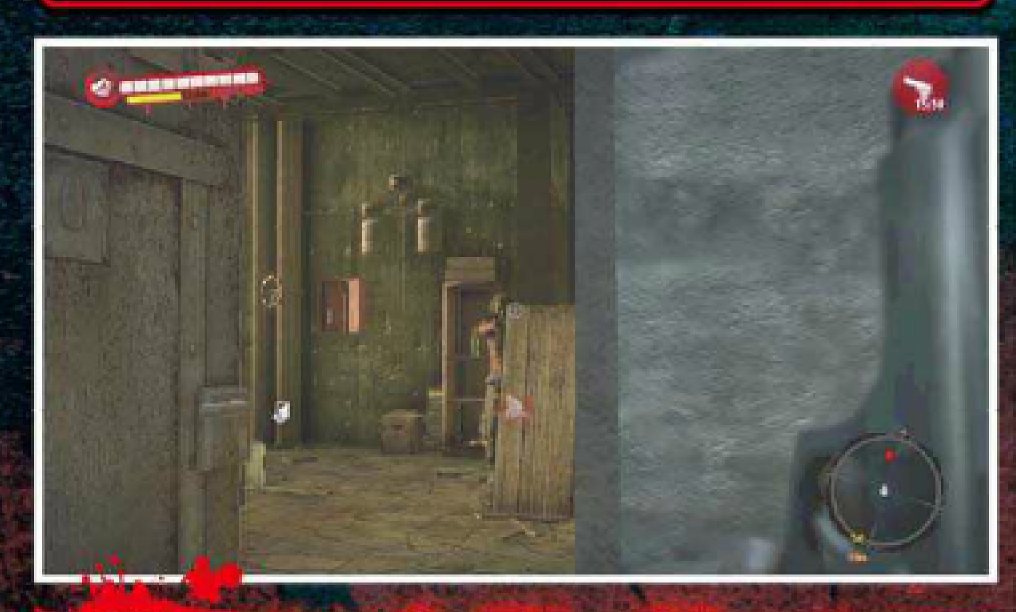
沿着下一个目标前往管道的地堡处，可以在一个躺在几个化学物泄露桶旁的变异生物身上得到身体组织样本。

最后，来到有大型雷达的房间，沿着最上层的走道来到左方通道的尽头，那里的房间中设备上放着最后一个任务物品，古老的研究笔记。将这些都带给Dr.Kessler就可以完成任务。



A New Machine

完成“History lesson”，Dr.Kessler会交给玩家这个持续收集任务，带给他电子废料就可以获取经验值和金钱。



Chapter 8 :Blockbuster



Memories

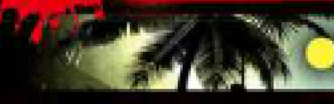
Damien位于Henderson地图左上方的一个广场处，爬上靠近时玩家可以听到他呼喊，爬上梯子来到他所在的阳台就可以和他对话并接下任务。这个任务需要玩家找几个物品。首先出现的搜索区域离Damien所处不远，找到一个倾斜的明信片架子，拿走下方的电容器即可。



回去交给Damien，他有了另一个要求，玩家需要帮他找到两个火花塞，都标记在地图上，较近的一个需要玩家爬上屋顶，跳到一个位于屋顶上方的工作台处，火花塞就在工作台上。另外一个在一条小巷中，玩家需要找到一个大垃圾箱和一个翻倒的垃圾桶，火花塞就在这两者之间的地面上。

回去和Damien对话，他给出了最后一步，也是整个任务最难的一部。玩家需要前往军事基地才能完成，如果玩家是在第一时间就接下了这个任务，记得等到第九章主线任务开始再进行这个支线，因为在这之前军事基地是不能进的。

进入军事基地后，地图上也会显示出一个绿色区域，位于地面之下，按照提示沿着楼梯下去，记得打开电筒照亮黑暗区域。任务物品就在一个货架上，这里还有暴徒出没，记得小心对付。之后回去把物品交给Damien，任务完成。



Ladies first

在Henderson地图的Sea Market正上方，一个女人被丧尸困在地下室中，杀光附近的丧尸，和她对话，会发现她被困在浸满水而且充满了电流的地下室中，只能站在木箱子上求生。她请求玩家去关闭电源。

一个绿色区域出现在地图上，这个房子的大门被封住，不过附近就有叠起的障碍物让玩家可以爬上屋顶，然后跳去电源所在房屋的顶楼。电源箱就在里面，不过被锁住了。打开旁边被挡住的大门，杀死里面的丧尸，可以在它尸体上找到钥匙。打开电源箱关闭电源后，一路杀去楼底下，最后打开蓝色门放出被关在地下室的女子，任务完成。

Chapter 9 :Firefight

Superhero

在军事基地入口靠南方处，玩家会找到一个被丧尸困在高处平台上的男子，杀光丧尸和他对话，他会要求玩家帮他取回他的超级英雄装备。

按照提示来到地图上Sea Market的左上方区域，在一堆挂满衣服的通道中可以找到超级披风——一件破破烂烂的白布条，然后在地图最西南方的角落可以找到超级战靴——一对普通的跑鞋，最后进入Sea Market内部，可以在食品市场杀死一个暴徒后找到超级鱼——就是一条鱼。

带着这三件“神奇”装备回到男子身边，他就会“变身”为超级英雄Zombinator，跟着他来一次屠杀丧尸之旅——小心别让他被丧尸给啃了，走完一圈后，他会承认玩家已经完全符合了一个屠尸英雄的要求，而一个地方不需要两个英雄来维持正义，所以他“甘心”褪下自己的战服，把这个光荣的任务交给了玩家。给玩家一堆奖励后，他乖乖地缩回平台上，继续当普通人去了。





The dead can't dance

Eva 人就在 Villa Henderson 附近，站在一个空中露天平台上，找到梯子爬上去和她对话，她会请求玩家关闭附近餐厅的音响，避免引来丧尸。

用她给的钥匙打开餐厅大门，但是这时玩家会引发了警报。先去吧台后关闭音响，然后按照绿色区域提示来到餐厅后方关闭警报的电源，这时候会有大量丧尸出现，必要时可以开启狂怒模式杀过去。

关闭电源后和 Eva 对话，任务完成。

Perfect plan

Jorge 位于 Sea Market 附近的一个工作室中，他有一个极为大胆的计划，但只有玩家可以完成，那就是洗劫 Henderson Bank。

前往地图最北方的 Henderson Bank，左方的办公室区域有不少感染者和一个暴徒，开狂怒模式清场吧。之后可以在暴徒尸体上获得银行金库钥匙。不过打开金库后，却发现里面竟然有个活人，他是来抢劫银行的三个匪徒之一，看来 Jorge 一开始就被别人抛弃了。这个劫匪被两个同伴关在了金库里，而那两人把大部分的钱装进运钞车里跑掉了，但可以通过银行的电脑来追踪车上的 GPS 来得知两人的行踪。

扫清银行金库里能够拿的钱，然后来到银行楼上，用电脑查询运钞车所在，接着就可以前去渡轮码头了。

快速旅行到 Pinai Ferry Station，两个劫匪就在离码头有一段距离的区域中，靠近他们所在之处后换上枪械，毙掉两个劫匪，打开放在一台小皮卡车后方货斗上的保险箱，就可以拿到钱。回去和 Jorge 分赃吧。

A Collector

完成“Perfect plan”后，和 Jorge 对话，他会交给玩家一个持续收集任务，将旅途中找到的钻石(diamond)带给他就可以换取钱和经验值。

Safe haven part 2

来到 Henderson 后，按照提示来到地图最东南方，进入位于 Sea Market 南方偏西的 Motel Safe Haven，里面是典型的死亡地带构造，头目是一个尖啸者，开启狂怒模式将它轰杀至渣吧。之后搜索整个公寓，会找到 Maggie 朋友留给她的遗言。离开这里，路上会被感染者偷袭，要小心。将遗言交给 Maggie，任务终于完成。

Chapter 10 :Fly Away

Best To Forget

Jacqueline 会在主线任务后要求玩家搜索照片，这个物品并不是纯粹的常见物品，而是每一个地方都有一张，并且在玩家转换区域时会重置。将这些照片带给 Jacqueline 可以换取大量的经验值还有金钱。虽然形式有点特别，但这仍然是一个持续收集任务。

On the edge

在 Church 右边，玩家会找到 Ryan 被困在一个平台上，他心脏病发作了，药物却留在了公寓里，只能请求玩家帮他去取。

公寓就在教堂附近，挪开顶门柱，进入室内，一路清光丧尸杀到最里面，就会进入 Ryan 的公寓，这里非常昏暗，小地图上此时会出现绿色区域，表示药物就在屋中。别忙着找，杀光躲在黑暗中的丧尸，然后在挂有钟的那一面墙壁的架子上可以找到药物。

回去把药物交给 Ryan，却发现他早已经因为病发而死亡并变成了丧尸，给他个痛快吧。

The darkness

Makeshift Hospital 就在教堂对面，这里的上层是安全区域，不过非常黑暗。来到上层，听到 Cecil 的声音并按他要求接近大门让他看清楚样子后，他会放玩家入内。他告诉玩家，电源已经因为意外原因而关闭，需要重启，但是现在电源所在的地下室中充满了由病人变成的丧尸。

按照 Cecil 的要求前往地下室，打开封闭的大门，丢个信号弹照明然后开始用狂怒模式和爆炸物清场，这里的丧尸一定要杀光，不然玩家无法启动电源。终于能够启动电源后，玩家会发现一切在恢复正常没多久后又重归黑暗，看来电源箱的里的保险丝已经被损坏了。

上楼和 Cecil 对话，他手上没有保险丝，建议玩家前往一家杂货店去寻找。杂货店就在通往军事基地的桥梁靠近 Henderson 主岛的那一边附近，店主已经变成了丧尸，杀掉它，然后搜刮一空整个杂货店，保险丝就在一个红色盒子里。

回到 Makeshift Hospital，在地下室电源处装上保险丝，电力恢复，和 Cecil 对话领取奖励。

Healthcare

紧接着“The darkness”，Cecil 向玩家提出了新要求，他的病人需要强效的止痛药，一般的药丸已经不足以镇痛，需要像吗啡这样的药物。

第一个目的地自然是药房，就在地图上医院所在地的西南方，这里玩家需要搜索三个地点，不过很不幸，哪一个都没有药物，倒是有一屋子的丧尸。

这时候玩家会联系上 Jacqueline，她建议玩家前往军事基地，那里有着众多的医疗帐篷和物资。进入军事基地，东南方的地图上会出现一个绿色区域，这里有个震地者，记得解决后再来搜索物资。在这一片帐篷的区域里，医疗帐篷那白色的外观和上面的红十字还是很显眼的，吗啡就在里面，拿走后带给 Cecil，任务完成。



ER

结束Cecil的任务后，他的助手Sean会交给玩家新的任务，因为有许多病人需要进行手术，他要求玩家前去寻找手术工具。

工具在地图最右方通往The Fort of Henderson的路上的一栋公寓中，靠近一个突出于Henderson主岛外的小岛处，大门上方有个写着“Pizza”的广告牌。进入内部，玩家会遇到一个暴徒和一个自杀者，引爆自杀者来重创暴徒，然后杀光公寓中其他碍事的丧尸，包括公寓中已经变成感染者的医生，接着就可以在沙发和桌子之间找到手术工具。回去交给Sean，任务完结。

Cleaning Job

之前在“Ladies first”任务中救下的女子也会来到医院当中，她会交给玩家一个持续收集任务，每交给她一盒清洁剂（Bleach），就可以获得经验值和金钱奖励。

Chapter 11 :Mostakes Were Made



Family ties

在渡轮站救下的新伙伴Marvin会委托玩家去寻找他的妻子——或杀死变成丧尸的她。先去地图西南方，在Sea Market正左方的公寓处寻找Marvin的妻子。撞门进入公寓内部后，立刻投掷武器，打断一只等待在这里的尖啸者发动的攻击，干掉它后搜索屋子，找到桌子上的电话账单，卧室里的行李和有台灯的小柜上的便条。由此得知Marvin妻子回到了娘家。

前去Marvin妻子父母的公寓，里面有两个绿色的搜索区域。这里已经起火了，注意不要被烧到。撞开卧室的门，可以在地上找到Marvin妻子的照片，拿着这个物品回去和他交差吧。

1.James Killer Nisira
2.Eduardo Quickdeath Petoia
3.Jimmy Deathtrap O'Neill
4.Peter The Undying W.Spicer
5.Olivier Deathbone Wenge
6.Rescue Brian
7.Rescue Stanley
8.Rescue Luke
9.Rescue Kitty
10.Rescue Tyler
11.Rescue Mugambe
12.Rescue Megan
13.Rescue Alfred

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织



1.Frankie The Scourge O'Hara
2.Metzger Skullcruscher Sloate
3.Goffrey Walking Carcass Nape
4.Doctor Scar JJ Evans
5.George Flesh Eater Serero
6.Joel Blackheart Chubalba
7.Ogio Blindspot Moke
8.Rescue Carlos
9.Rescue Kyle
10.Rescue Alex
11.Rescue Gianna
12.Rescue Lydia
13.Rescue Xavier

Reunited find Marvin's wife

完成“Family ties”后，新的后续任务开启，这个任务很简单，因为玩家已经获得Marvin妻子的照片，可以认出她来，这时候玩家前去Cecil的医院，就会发现其中一位病人正是Marvin的妻子Sylvia，调查她后回去告诉Marvin这个好消息，任务完成。

死亡地带任务与拯救任务地点

死亡地带任务中“Joe Orge Somare Palanai”会在主线任务“Saving holy man”中固定一起解决，这里将不再标出，只标出余下的12个任务所在地点。这两类任务的目标都很简单，前者是杀死区域内的丧尸头目，后者是清光幸存者所在处的丧尸，没有特别大的难点，这里将不再赘述攻略内容。最后提醒一句，死亡地带的丧尸头目虽然强度比一般丧尸要高，但其特点和其所属丧尸类型的特点是一致的，玩家可以按图索骥在敌人介绍部分找到对应的打法。

收集综述

本作总共有61个收集，在沙箱游戏中实在算不得多，而且位置藏得也不深，基本上都是在主线任务和支线任务的进行地点或附近，不过考虑到这是个随时有丧尸从某个角落中冒出来偷袭的恐怖游戏，要在这种情况下兼顾收集的确是挺烦人的，所以玩家最好是清空了某一区域后再搜刮，避免意外发生。

61个收集分为五类，分别是9个秘密档案，17个帕拉莱岛屿旅游指南，10个安吉拉·盖拉录音，10个约翰·摩根日记和15个帕拉莱明信片，下文将一一列出位置。



收集品位置一览

秘密档案

收集品名称	所在位置
Secret files Part 1	杰克森等幸存者所在的营地，一个电灯不断闪动的房间中，档案位于床底下
Secret files Part 2	杰克森等幸存者的营地所在村庄的最下方，寻找马库斯所需工具的死亡地带中，档案就在水下仓库进门后的右方
Secret files Part 3	在支线任务"White Line"的任务地点处，位于一个放毒品的桌子上
Secret files Part 4	就在凯斯勒博士所在的实验室办公区域的一个盒子中
Secret files Part 5	在日军隧道中，玩家需要击败走私犯头目拿走钥匙，档案就在同一个房间中，位于木床和分隔房间的木挡板中间
Secret files Part 6	就在军事基地中玩家与塞伯尔联络上的办公室中，一张桌子上
Secret files Part 7	就在军事基地外帐篷区域的快速旅行地图旁
Secret files Part 8	在汉德森堡垒平台上坠毁的直升机后座上，这里需要主线任务开放后才能进入
Secret files Part 9	在隔离区码头入口不远处，一道梯子会通往入口处，玩家在附近寻找到一个工作台后，在旁边不远的一堆木箱子处就可以找到放在上面的秘密档案

帕拉莱岛屿旅游指南

收集品名称	所在位置
Palanai Island Guide #1	离开首个幸存者营地，前往杰克森营地路上玩家会遇到第一台可以驾驶的车辆，附近的木质候车棚处就放有这个收集品
Palanai Island Guide #2	在前往杰克森营地路上，玩家会遇到一个有大量房车的营地，位于路的左方，收集品则位于右方的休息区中
Palanai Island Guide #3	在嘘呀嘘呀酒吧附近，玩家沿着上一个收集品附近的大路一直走，在看到酒吧后立刻往左看，收集品就在有遮阳伞的桌子上
Palanai Island Guide #4	继续再沿着大路走，碰到路左方有一个建在水旁的建筑群时，前往左方的休息区，上方中央的桌子上就有收集品
Palanai Island Guide #5	在首个地图的最左上方，玩家会遇到需要救援的阿尔弗雷德（Alfred），收集品就在他所处营地的一张蓝图旁
Palanai Island Guide #6	就在马里克码头拿到小艇处不远的楼梯旁，一张桌子上
Palanai Island Guide #7	在前去寻找治疗哈迪西弟弟药物的途中，玩家在前往第二个任务物品所在之处时会碰到一个木质的候车棚，收集品就在这里
Palanai Island Guide #8	前往寻找直升机上机关炮时玩家会遇到需要救援的梅根（Megan），在她被围困处对面的小岛上，有帐篷的地方就放着这个收集品
Palanai Island Guide #9	在按照马库斯要求寻找工具时，可以在工具箱旁找到这个收集品。
Palanai Island Guide #10	在离开日军隧道前，面向入口然后往右看，就会看到这个收集品
Palanai Island Guide #11	在渡轮站二楼的办公室中
Palanai Island Guide #12	在进行"Superhero"支线任务时，来到汉德森镇地图左下方，可以在一个放满叠好衣服的桌子上找到这个收集品
Palanai Island Guide #13	在老城电影院剧场的第一排座椅上
Palanai Island Guide #14	面向电影院大门，往左看，会看到一个被路障半封锁的区域，收集品就在里面的桌子上
Palanai Island Guide #15	位于地图左下方靠中央的区域，玩家可以寻找海鲜市场（Sea Market），收集品就在市场外的雪糕车上
Palanai Island Guide #16	在地图中部最左方，一条最边缘的小巷中，在一棵树下的公园长椅上
Palanai Island Guide #17	在地图中央偏下的一个充满商店和餐厅的街区中，收集品就在该区域一张桌子上



安吉拉·盖拉录音

收集品名称	所在位置
Voice Recording #1	就在玩家刚从海滩中醒来，前往营地路上，在走上第一个斜坡时，玩家会看到左方有一个小屋，从屋顶上的悬崖跳下去，再从屋顶的缺口入内，一张放满物品的小桌上就放着这个录音
Voice Recording #2	在地图最上方的右边，这里玩家可以救下泰勒（Tyler），在他身处的水上棚屋中就放着这个收集品
Voice Recording #3	在前往能够取走机关炮的直升机处的路上右转，玩家能够来到地图的左上方，这里的营地中一个长椅上放着收集品
Voice Recording #4	在前往马库斯屋子所在的村庄时，刚入村就会看到一栋被封锁的建筑，外围还有浮肿者出现，爬上屋顶跳进去，收集品就在屋内

安吉拉·盖拉录音

收集品名称	所在位置
Voice Recording #5	在哈莱村庄东南方凸出海岸外的小岛上，最北方有一栋需要攀爬梯子上去的建筑，录音就在上层的架子上
Voice Recording #6	进入凯斯勒博士所在的研究所地图，然后立刻左转，清除地雷后，用梯子爬上一栋建筑的二楼，收集品就在一张桌子上
Voice Recording #7	在渡轮站斜对面的仓库中，玩家完成防守战后会发现这个仓库大门已经打开，进入里面就可以找到收集品
Voice Recording #8	就在电影院西南方的户外广场中，位于一个有遮阳伞的桌子上，附近有个工作台
Voice Recording #9	在汉德森镇地图中央最南端的森林区域一栋小屋中
Voice Recording #10	位于军事基地中，出现三个需要关闭的警报时，前往单独位于左边的那一个，可以在哨塔不远处一个帐篷中找到录音





约翰·摩根日记

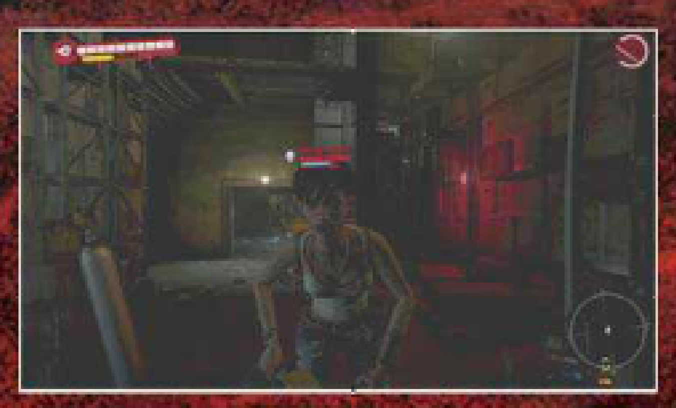
收集品名称	所在位置
Diary #1	在第一个营地处，入口附近爬上第二层，在中央的房间里。
Diary #2	在杰克森的营地，位于中央的主要建筑二楼一个通往阳台的走道的桌子上
Diary #3	就在取得抽水泵的仓库中，位于马里克码头
Diary #4	在传道所二楼靠近地雷箱的一个小盒子上
Diary #5	在凯斯勒博士所在研究所办公室的其中一张桌子上
Diary #6	在日军隧道第二层，一个巨大的化学设施处，地图最右方有一排带铁栏的房间，就在第一个房间的铁架子上，位于一个铁制容器中
Diary #7	位于汉德森医院处，大厅的一张桌子上
Diary #8	位于老电影院南方不远处，玩家在救下凯勒（Kyle）后，可以在附近的桌子上找到
Diary #9	在汉德森码头通往电影院的市区路上，过桥后沿着市区中央的路走，在第一个左转的拐弯处尽头可以找到，在一个牛奶箱上
Diary #10	位于汉德森地图的左下方，玩家在救下吉安娜（Gianna）后可以在不远处一个屏障后方找到这个收集品，旁边还有一个蓝图



帕拉莱明信片

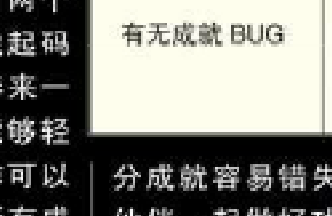
收集品名称	所在位置
Postcard #1	就在第一个幸存者营地中央酒吧的吧台上
Postcard #2	在前往杰克森营地路上，一个有大量房车的营地中，营地右方有一间大屋子，收集品就在里面的桌子上
Postcard #3	在杰克森营地所处小镇的一间高层屋子中，就在玩家入镇的路上，屋子会被围起来，里面有一个工作台，右方不远处的小桌上放着收集品
Postcard #4	在地图右上方，从马库斯屋子所在的村庄沿水道往上走，遇到两栋分别位于河道两边的建筑时，进入左方的建筑，爬到上层就可以找到收集品
Postcard #5	就在马库斯位于土著村子的家中
Postcard #6	在地图的右下方，靠近海边第一片森林区域处的一个仓库附近，桌上放着水果
Postcard #7	需要接下“Hidden Data”后才能进入尼克（Nick）的房间，在浴缸和洗手池之间的小桌上放着这个收集品
Postcard #8	就在汉德森码头不远处的汉德森银行大门前右方
Postcard #9	在通往汉德森堡垒的桥口处往另一边走，会遇到一个暴徒，他旁边不远处的桌子上就放着这个收集品
Postcard #10	走上从码头通往汉德森镇的桥，到达镇这一边后左转沿着楼梯来到桥底下，再一直往地图左方走，尽头就会看到一个放在绿色塑料篮中的收集品
Postcard #11	在地图上老电影院正左方的一个边沿的院子中，位于一张桌子上
Postcard #12	位于汉德森镇大厅和教堂间的院子中，就在地图中央。
Postcard #13	在地图右下方名叫罗丁格工作坊(Rodrigo's Workshop)的地方，就在一个告示板上
Postcard #14	老电影院右方有一段连着其他半岛的建筑，在其中一栋楼顶上有遮阳伞挡住的小桌上可以找到这个收集品，玩家只能从老电影院顶部走过去
Postcard #15	在汉德森别墅区（Villa）附近一个绿色主题的广场中的长椅处。







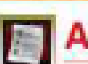
成就一览



成就综述

全成就难度	5/10
成就总数	1000 点 / 35 个
在线成就	30 点 / 2 个
全成就时间	35 小时以上
有无可错过的成就	"Serving Science" 和 "First Do No Harm"
有无成就 BUG	有，"Achiever"，"Hurt Mine Locker" 和 "The Hoarder" 部分玩家报告有 BUG

《死亡岛 洪流》的成就数量比起前作大幅缩减，只有35个，但这并不意味着本作变成了成就神作，其全成就的难度和前作是基本持平的。本作主打联机合作，所以哪怕削减了成就数量，仍然会有两个在线成就，建议玩家寻找起码一位能够长期合作的同伴来一起玩，既乐趣无穷，又能够轻松解决这两个成就。本作可以在一次游戏过程中达成所有成就，但非常花功夫，而且有部分成就容易错失，建议与合作伙伴一起做好功课后再开始全成就之旅。



难点解说

Achiever 100点

成就说明 完成游戏中的所有任务。

取得方法 本作当中除了29个主线任务和26个支线任务，还有14个拯救任务和13个死亡地带任务，请确保完成所有这些任务来解锁本成就。目前有报告称本成就存在完成所有任务后不解开的BUG。本作的任务计算有点问题，支线任务中的"Safe Haven"有两个部分，本身是两个分开的支线任务，冠以"Part 1"和"Part 2"作为副标题，但实际上只是一个任务的两个步骤，所以只算成一个任务，部分玩家可能会被81个总任务的数量迷惑，以为自己已经完成了足够的任务，成就统计却只显示完成了80个，但实际上玩家需要完成82个任务才能够解开这已成就，所以报告BUG也有可能是误报。不过如果玩家碰到这种情况，目前只有再打一周目这种解决方法。

Mystery solved 15点

成就说明 找到所有秘密档案。

取得方法 秘密档案具体位置请参考收集部分。

Obtain level 50 30点

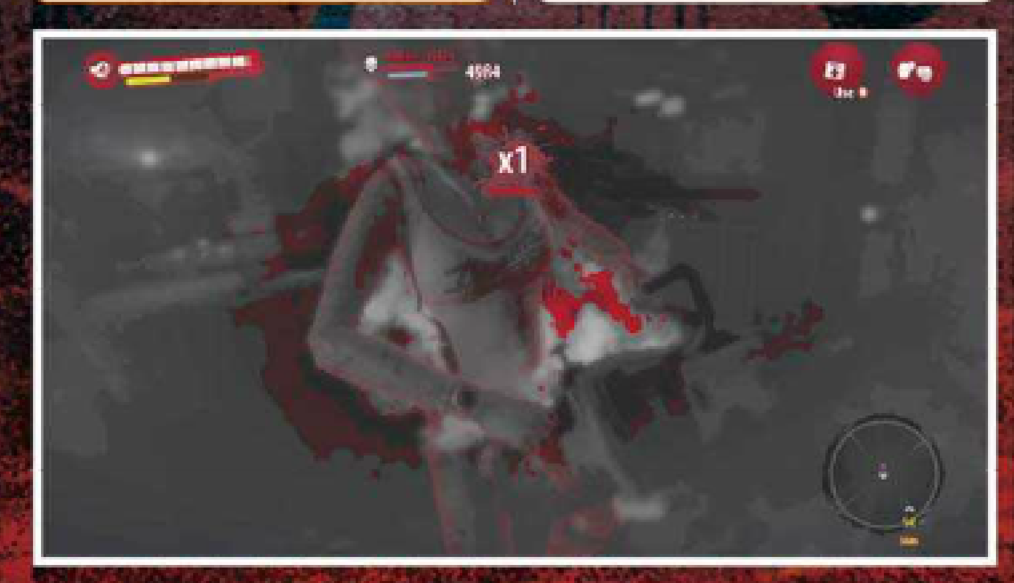
成就说明 达到50级

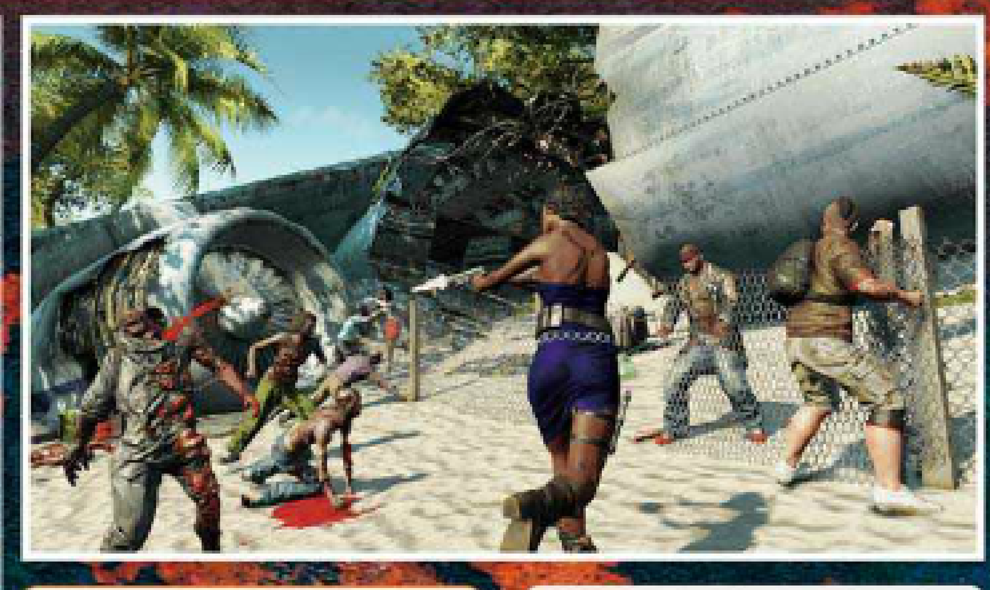
取得方法 参考"Obtain level 70"。

Obtain level 70 90点

成就说明 达到70级。

取得方法 如果玩家没有导入上作存档，完成游戏时等级应该是在50-55级左右，可能需要通过二周目的方式来刷到70级，不过玩家也可以通过不断完成收集任务来刷经验，从而在一个周目中达到70级。





Siege Hammer 15点

成就说明 在一次防守战中安装5个栅栏。

取得方法 这个成就要求的是玩家在防守战进行当中安设5个栅栏，这是个不太容易做到的事情，因为栅栏本身属于重物，玩家在持有栅栏时无法攻击，很容易就会易被丧尸击倒。但玩家可以等防守战进行到最后阶段，只有几个丧尸在和NPC们纠缠时再去进行。在防守战之前和结束后安装栅栏是不计入这个成就中的。

Dream Team 15点

成就说明 与任何数量的联机同伴完成所有主线任务。

取得方法 本作其中一个在线成就，难度不高，只需要玩家和起码一位同伴完成主线任务，但很考验网络稳定性和队友的人品，所以最好找熟人解，不然对方在游戏进行过程中突然退出或掉线，玩家就有可能要重新开始任务以免成就解不了。

The Collector 15点

成就说明 找到50%的收集品。

取得方法 参考"The Hoarder"。

The Hoarder 30点

成就说明 找到所有收集品。

取得方法 具体的收集品位置请参考收集部分。目前这一成就有报告出现BUG，总共61个收集拿全后成就追踪却显示只拿到了60个。目前尚不清楚导致这一BUG的原因，而解决方法只有重打流程把收集重新收一遍。

Professional Tourist 30点

成就说明 找到指南手册的所有书页。

取得方法 指南手册具体位置请参考收集部分。

Twins 30点

成就说明 杀死双胞胎。

取得方法 双胞胎中的第一个位于帕莱轮渡站外的沙滩上，第二个则是在渡轮站右方的的仓库中，玩家只要确保自己杀死他们就可以获得成就，但有时候第二个会不出现，这时候玩家需要等几个小时或完成一两个任务后再来到仓库，他就会出现。

News junkie 30点

成就说明 找到所有志愿者的录音带。

取得方法 录音带具体位置请参考收集部分。

At Your Service 15点

成就说明 救下20个被丧尸纠缠住的NPC。

取得方法 这一情况会频繁地出现在防守战中，被丧尸纠缠的NPC头顶上会有非常明显的标志，而且圆环白色部分会越缩越短，全部消失后NPC就会死亡，在这之前击打纠缠NPC的丧尸，可以让NPC摆脱纠缠，并展开反击。累计达成20次就可以解锁成就。

The Hurt Mine Locker 15点

成就说明 用一个地雷杀死10个敌人。

取得方法 有点麻烦的成就，不过有个好玩的地方是这个成就要求的十个丧尸不需要都是活的，所以有一个简单的方法，就是在渡轮站外围跳到一台车顶部，然后胡乱开枪引来十个丧尸，等他们都聚集在车旁边后，一个个将他们杀死，而且要保持着他们的尸体尽量堆叠在一起，只留一个活口，然后在尸堆中放下地雷，让惟一的活口踩上去，一举炸烂所有尸体，就可以拿下成就。注意，这个成就的判定条件是摧毁十个躯体，所以玩家最好不要使用会摧毁躯体的近战武器，而是直接用枪射头的方式杀死丧尸，以留得全尸。目前这一成就有部分玩家报告有BUG，鉴于这个成就本来的判定条件就比较混乱，所以有可能只是爆炸的结果没有完全符合条件，玩家们可以多多尝试几次。

BrainLess 15点
成就说明 通过碰碎脑袋、斩首或射击爆头累计杀死50个丧尸。



Hurler 15点
成就说明 通过投掷近战武器杀死100个丧尸。



Bully 15点
成就说明 使用踢腿杀死100个丧尸。

Jetboat 90点
成就说明 使用小艇的加速冲刺杀死100个丧尸。

Juggernaut 15点
成就说明 使用冲锋杀死100个丧尸。
取得方法 冲锋是本作新加入的动作，每一个角色的战斗技能树第三层都有这个能力，点出后角色能够在跑动中发动肘击撞倒丧尸，吹飞效果比较强，但命中精度和威力都比较一般，玩家最好先削弱丧尸，等其生命值降到极低的水平时再用冲锋解决。

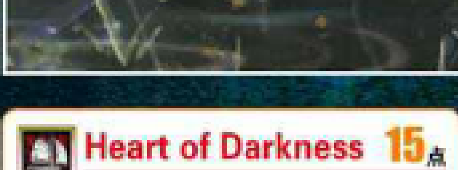
Better than the arm 30点
成就说明 使用链锯杀死25个丧尸。

It's an Order 15点
成就说明 累计标记并让你的联机同伴杀死100个丧尸。
取得方法 合作模式中，玩家按下方向键←可以标记丧尸，这时候同伴把这个丧尸杀死就算是完成一次。注意，玩家一次只可以标记一个丧尸，所以完成这个成就需要联机合作的玩家们刻意地去刷一下才能比较有效率地解锁成就。

King among Kings 30点
成就说明 杀死过游戏中的所有类型特殊敌人。
取得方法 本攻略的敌人部分已经列出了游戏中的所有类型特殊敌人，一般来说，哪怕不做半个支线任务，玩家也能够遇上所有类型的丧尸，把它们都杀清光就肯定能解锁本成就。

Hunter-Seeker 90点
成就说明 杀死所有死亡地带中的特殊丧尸。
取得方法 所有死亡地带所在之处已经在系统的任务部分列出，详细位置在支线任务部分已给出，玩家可以按照指引前去杀死丧尸并解锁本成就。

DEAD ISLAND RIPTIDE



Heart of Darkness 15点
成就说明 找到能在丛林中使用的小船。
取得方法 剧情成就。

Breaching the Tunnels 15点
成就说明 成功守住下水道的入口。
取得方法 剧情成就。

The Cinema 15点
成就说明 杀光电影院中的丧尸。
取得方法 剧情成就。

Military Base 30点
成就说明 成功进入长距离广播站。
取得方法 剧情成就。

Combat on the roof 15点
成就说明 在电影院屋顶的战斗中存活下来。
取得方法 剧情成就。

Henderson Town 15点
成就说明 到达汉德森镇。
取得方法 剧情成就。

Meeting Serpo 15点
成就说明 与塞伯尔达成协议。
取得方法 剧情成就。

The Docks 15点
成就说明 进入隔离区的码头。
取得方法 剧情成就。

You've tricked me once 30点
成就说明 通关。

Serving Science 30点
成就说明 完成凯斯勒博士的支线任务。
取得方法 容易错过的成就之一，因为玩家在完成凯斯勒博士交付的主线任务后很可能会忙着离开实验室，而忘了和博士再次对话。此时博士会提供新的支线任务，完成后即可获得本成就。

First Do No Harm 30点
成就说明 完成塞西尔的支线任务。
取得方法 塞西尔位于汉德森镇的医院中，因为本身所在之处和主线任务没有关系，所以很有可能会被漏掉。他会交给玩家两个支线任务，完成后就可解锁本成就。

Defeat Harlow 15点
成就说明 击败哈洛。
取得方法 剧情成就。

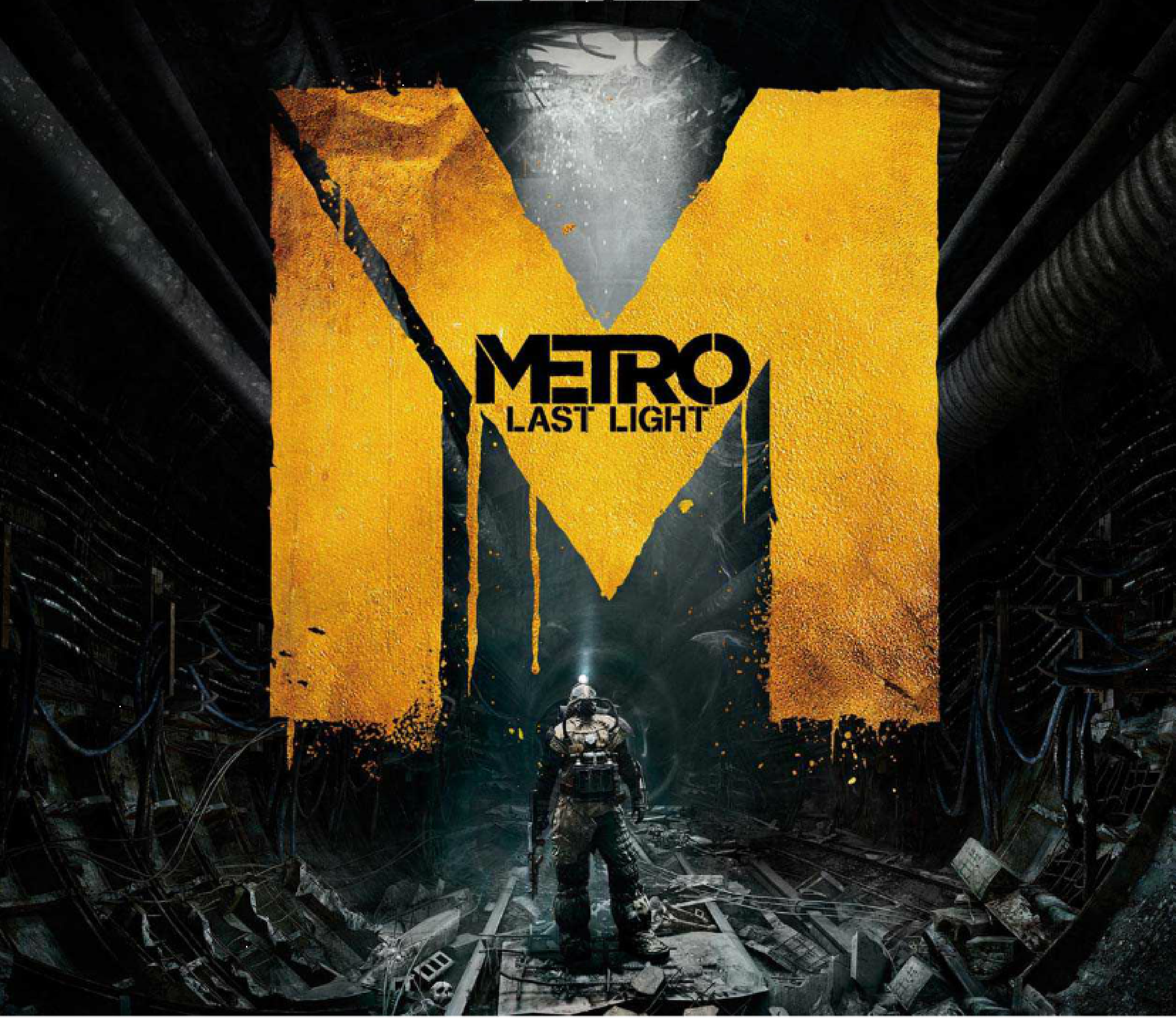
The Storm 15点
成就说明 完成序章。
取得方法 剧情成就。

迈向救赎的最后之光

地铁 最后之光	Deep Silver	主视角射击
X360 Metro: Last Light		美版
2013 年 5 月 14 日	1 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

本作的全成就难度不算太高，但不太省时，DLC 还有成就 BUG，不过还在有办法解，就是麻烦了点。作为《地铁》小组的最新作，本作发售前夕屡屡受挫，这都跟 THQ 的倒闭有着直接的关系。平心而论，本作是一款素质不错的主视角射击，它与主流的快节奏主视角射击不是一个风格，属于强调“慢而细”的类型。游戏的推进和章节划分给人一种小说的感觉，偶尔尝试一下这种类型的游戏会有不错的体验。只不过本作潜入过程中由于要尽量灭灯，因此大部分时候玩家都是在摸黑行动，玩起来有些压抑。

文 铃 编 宇宙人 美编 NINA



系统解析

按键列表	
按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	准星移动
十字键↑	打火机
十字键↓	使用急救包
X 键	拾取 / 打晕 / 动作键
A 键	跳跃
B 键	蹲下 / 站立
Y 键	切换武器 / 调出副武器及子弹菜单（按住）
LB 键	擦拭防毒面具 / 调出装备菜单（按住）
LT 键	瞄准
RB 键	使用副武器
RT 键	射击
LS 键	奔跑
RS 键	近身攻击 / 暗杀
BACK 键	使用罗盘和打火机
START 键	暂停菜单

难度与存档

本作正式版游戏的1000成就和难度要求无关，玩家在游戏中可以随时改变难度，而DLC中的两个成就就有难度、模式的要求。高难度下弹药比较紧缺，主角死得很快，因此尽可能地潜入才是最佳选择。严格来说本作没有多周目的概念，重开新游戏的话以前的记录就会被清空。另外，本作的存档非常多，除了系统档之外，每个章节都对应各自的存档，这些可能是用来保存这种章节数据所用。



交易系统

本作中的货币是军用子弹，在游戏光靠捡是捡不了多少钱的，主要开始靠出售子弹枪械等物资给商店。比较特别的是，本作的钱，也就是军用子弹是真的可以当成子弹来使用的，它造成的伤害比普通的弹药要大不少。军用子弹在游戏中有单独的存档位置，和其他任何一种子弹都不放在一起。为了避免混淆，下文中凡是提到军用子弹的位置都直接用钱代替。

本作的交易系统比较人性化，除了游戏中都具有的买卖指令外，还有一项交换指令（Trade In），即玩家用补差价的方式用手上已有的武器来换商店里的武器。虽说交换和先卖再买花的钱差不多，但相比之下更符合现实。选择交换后，玩家自己的枪械如果没有要交换的枪械贵重，那么就要补差价。如果玩家自己的枪械比要交换的枪械还好，那么商店会倒找钱你。

武器和攒钱

本作的武器种类比较多样，但因为各种原因往往使用起来都是在依赖固定的几把枪。商店在本作中的数量并不多，因此遇到了就要抓紧整理装备。大部分枪械都支持改造，也就是在商店花钱往上加配件，一些装在同一个位置的配件一次性只能装一个。像飞刀、燃烧弹这样的副武器都可以在商店交易，连子弹都可以，因此玩家要记得合理利用资源，用不完的可以大方出售。玩家可以同时携带三把枪，个人建议是携带两把主力枪，另一个空档就专门留着捡破烂。如果只想留下一把主力武器，那么这把武器一定要有消声器，主要是用来在潜入时灭灯。

由于游戏有攒钱方面的成就，建议各位平时没事不要买商店里的枪，因为这些枪都是没有经过任何改造强化的，价格还高，远不及从敌人手里枪性能好，因此除非是为了快点补完全武器各杀一人的成就，否则就不要花冤枉钱。对游戏熟悉之后（通关一次之后），甚至可以只留一把主力枪在身上，因为你已经知道哪里是难点，已经掌握了应对方法。

道德指数

道德指数是本作的一个重要系统，它没有具体的数值，也无法直接查看。道德指数是影响游戏最终结局的评判标准，道德指数积累得足够，最后就能进入完美结局，否则就是普通结局。游戏中绝大部分章节都有大大小小提升或降低道德指数的位置，具体在后文的攻略部分会有详细说明。提升道德指数的基本都是善良人道的行为，反之就是降低。要想达成完美结局，几个比较重要的节点肯定要采取让道德指数提升的行动，至于平时章节中提升道德指数的零散点，能满足就尽量满足，这样在接下来的游戏中就算漏掉一些小的提升点也没什么关系，但是最好不要去做那些降低道德指数的事情。

防毒面具

防毒面具是“《地铁》系列”的特色道具，在地面进行活动时不能没有面具。游戏中当玩家被攻击时，面具就会出现裂纹，如果完全破损，就会迅速进入呼吸困难的状态并因窒息而死。因此玩家在地面行走时要尽量避免自己被攻击，或者在面具出现裂纹的时候就开始寻找附近是否有完整的面具补给。不过，光有面具还不够，面具必须要和过滤器一起使用。过滤器在地底和地面都有机会捡到，每次换上新过滤器，角色就会用腕表设定倒计时，一段时间之后就必须要更换新的过滤器，否则还是会因为窒息而死。

带上防毒面具的时候，玩家看到的视角会有微妙的变化，在部分场所视线会被溅上来的泥巴、污水、血迹甚至产生的水汽给挡住，此时玩家就得点击LB键对面具进行擦拭，这是游戏中十分重要的一个动作。面具的裂纹严重程度也会影响玩家的视角。



充电与打火机

本作阳光明媚的场景少之又少，大多数时候都是夜晚或者在黑漆漆的地方行走，因为对照明工具的依赖度就很高。最常用的照明工具是枪头灯，游戏中期会捡到夜视仪，这两种工具都需要消耗电力，因此快没电的时候就得把简易充电器拿出来充电。除了以上两种常规的照明方式外，还有一种不耗电的照明工具是打火机。之前两种照明工具在进入感染区域后会失效，但打火机依旧可以正常使用。打火机还可以用来烧毁通道内一些碍事

的蜘蛛网，这样更容易找到隐藏通道或者收集。论实用性，夜视仪远比不上枪头灯和打火机，毕竟这种色调下的画面不是人人都适应，而且在有亮光的位置用夜视仪反而会看不清东西，在河边走路也容易掉进水里。



灭灯

由于完美结局的需要，以及全程不杀人和一些分段不杀人的成就要求，因此潜入成了本作相当主要的元素。大部分时候要想不影响这个场景原本的气氛（士兵之间聊天触发道德指数提升的点，或者进行小剧情），潜入成了玩家惟一的选择。游戏给玩家创造的潜入环境就是利用黑暗，所以大家看到的大部分灯泡都可以人为破坏或者关闭，所以配备有消声器的武器就成了必须。

大部分时候，玩家只要待在黑暗中就很难被敌人发现，没有黑暗的时候可以通过灭灯来制造黑暗。手动关闭灯光比直接把光源破坏的动静要小，引起敌人注意的机会也会相对较低。玩家在潜入的过程中可以凭借音效来判断自己是否正在被其他人看到，那就是听音效。在敌人未察觉的时候，玩家走近敌人身边有打晕和杀死两种操作，不杀人周目请务必选择打晕。



剧情介绍

（本剧情介绍以完美结局为基础撰写）

阿尔乔姆是游骑兵的一员，他在游骑兵内部比较出名，并深得游骑兵首领米勒的赏识，因为正是他发现了D6，也是他按下了导弹的启动按钮，轰炸了Dark Ones的家乡。同为游骑兵的库汉并不认为Dark Ones是拥有致命攻击力的怪物，相反地，他认为与这个种族进行联络才是拯救人类的希望，而拥有与Dark Ones一族沟通能力的阿尔乔姆，是让这一构想成功的关键。不过，这种有点“疯狂”的提议并没有被游骑兵的首领米勒所采纳，他命令阿尔乔姆带上自己的得力手下安娜，一道去消灭最后一个生还的Dark One。不过，任务的进展并不顺利，这只Dark One虽然还只是个小孩子，但它移动速度超过两人的想像。阿尔乔姆好不容易追上Dark One，在接触到它的那一刻就进入了记忆的闪回，当场晕倒，这反而被刚好赶来的纳粹给捡了个漏。纳粹活捉了阿尔乔姆和Dark One，将他们双双带回总部，而安娜则逃回了游骑兵总部。

阿尔乔姆并不是惟一一个被纳粹抓到的士兵，红线那边也有两名士兵被抓。纳粹的审问很直接，不听话的直接杀掉，被抓的红线士兵之一帕维尔用计诱骗纳粹分散注意力，并和阿尔乔姆一起联手暂时化解了危机。身处纳粹基地的两人如在同一根绳子上的蚂蚱，结成了临时战友，准备一同逃脱。由于潜入中遭遇意外，帕维尔再次被抓，但阿尔乔姆并未独自离开，他在帕维尔被处决之前将其救下，并与其一道逃回红线基地。由于一路共同出生入死，两人之间产生了一种相互信任，帕维尔也承诺阿尔乔姆，等他回到基地，就会如实汇报情况，并让阿尔乔姆安全穿过红线控制区返回游骑兵基地。

到达红线阵营后，阿尔乔姆受到了温暖地接待，帕维尔热情地邀请阿尔乔姆共饮一杯再离开，后者想都没想就答应了。不过，到底还是阿尔乔姆防范不到位，他中了帕维尔的计，酒中被加入了迷药，阿尔乔姆被逮到专门的审讯室，由科伯特指挥官亲自进行审讯，路上还看到了游骑兵的叛徒，现在效力于红线的莱斯尼斯基。在审讯的过程中，红线首领莫斯克文带着自己的儿子来查看情况，并给儿子演示暴力审讯，不过莫斯克文的儿子完全无法接受这样的父亲，于是夺路而逃。随后，科伯特给阿尔乔姆注射了特殊的药物，后者便失去了意识，在失去意识的过程中，可能他所知道的一切已经在药物的作用下吐了个干干净净。

等阿尔乔姆醒来，发现莫斯克文的儿子返回想要将其放走。阿尔乔姆自然不会放弃这惟一的生还机会，并在莫斯克文儿子的建议下从通风管道逃脱。逃离红线的阿尔乔姆准备和同伴汇合，把自己知道的一切都报告上级。经过了诸多波折，阿尔乔姆才刚与安娜的小队汇合，就遭到了叛徒莱斯尼斯基的袭击。莱斯尼斯基带走了安娜，并前往Oktyabrskaya。阿尔乔姆一路追踪过去，发现这里的人们已经被病毒感染，红线正在这里烧毁一切。觉察到异样的阿尔乔姆从一位濒死的平民口中得知，红线在疫情爆发的第二天就带着火焰喷射器杀到，而那时根本就没有人因感染而死亡。阿尔乔姆一路追踪下去，顺利找到了安娜和叛徒莱斯尼斯基，后者利用安娜为人质，要挟阿尔乔姆摘下自己的面具作为交换。阿尔乔姆照做了，莱斯尼斯基也没有食言，扔下安娜就逃走，受伤的两人挣扎着逃离战场，却因都没有防毒面具而面临被病毒感染的危险。

安娜被阿尔乔姆的行为深深打动，两人回到了基地后关系就更进了一步……确认两人都没有感染后，阿尔乔姆开始与库汉一起寻找被红线囚禁的Dark One，并最终将其救出。阿尔乔姆与Dark One再次接触后，又产生了记忆回放，他回忆起自己小时候曾因私自来到地面被变异生物攻击，是一只Dark One及时出现才拯救了自己的性命。Dark Ones救了阿尔乔姆，但他长大后的回报却是发射了致命的飞弹，险些将Dark Ones全部消灭，醒悟过来的阿尔乔姆决定保护Dark One，也算是为自己犯下的错误赎罪。

阿尔乔姆和Dark Ones一起返回D6，路上遇到了不少企图寻找两人的红线，以及见人就攻击的变异生物，但在Dark One的帮助下，阿尔乔姆都安全通过了。对于叛徒莱斯尼斯基和曾经欺骗了自己的帕维尔，阿尔乔姆都选择了原谅，一路上也尽可能多的不去射杀其他生物，这一切Dark One都看在眼里。在两人赶往D6的过程中，红线的阴谋正在顺利实施。两人到达D6之后，Dark One发现这里其实沉睡着自己的族人，它们正在等待被唤醒。Dark One想要带族人走，但在那之前阿尔乔姆要求他先帮忙拆穿红线的阴谋，拯救人类，这也是惟一说服米勒相信Dark One的方法。所有阵营代表的谈判正在进行中，此时米勒带领库汉、阿尔乔姆、Dark One进入谈判会场，Dark One接近了莫斯克文，迫使后者说出了真相。科伯特诱骗莫斯克文刺杀自己兄长，之后莫斯克文虽然成为首领，但实际却被科伯特控制，因为后者抓住了他的把柄。科伯特有着自己的邪恶计划，莫斯克文和其他阵营到这里来和谈只是个幌子，科伯特已经派兵对所有阵营发动攻击，而他本人正带兵亲自杀来D6。



了解到真相之后，米勒赶紧集结全部兵力准备与红线一战，而Dark One却在此时离开，阿尔乔姆对此表示理解，因为这并不是它的战争。由于红线有超强的兵力，又是发动突袭，尽管游骑兵拼尽全力，最终防线还是被攻破。科伯特率兵攻了进来，无奈之下，米勒命令阿尔乔姆引爆D6，而就在此时，Dark One突然出现，阻止了阿尔乔姆启动引爆装置。Dark Ones本可离开，但它们最终还是返回来拯救了游骑兵，拯救了人类，它们利用自己的超强能力将红线士兵彻底击溃，给予了人类第二次机会。Dark Ones最终原谅了人类，阿尔乔姆完成了自我救赎，人类的罪行也终于得到宽恕。

（普通结局中，阿尔乔姆的大开杀戒使得Dark Ones最终选择离开，而并非拯救人类。因此最后的结局就是阿尔乔姆引爆了D6，在场的红线和游骑兵战士全部牺牲。整个游戏的过程是安娜的回忆，她正在对儿子讲述丈夫阿尔乔姆的英勇事迹，让儿子明白自己的父亲是一名英雄，牺牲的游骑兵士兵都是。他们牺牲了自己，让其他的人类得以生存下来。）

全收集攻略

本作有三个易错过的成就，一个是要求完美结局的“Redemption”，一个是要求通关不杀人类敌人的“Shadow Ranger”，一个是要求演奏过游戏中所有乐器的“Musician”。其中第三个相对简单一些，因为只要找到乐器的位置并演奏就行了，但其他两个真的是相当麻烦。如果想节约1000点成就/白金时间，建议各位第一遍走简单难度，把这三个要求最麻烦的成就都拿到，后面的压力就会大减了，因为不用患得患失。由于本作的游戏风格所致，因此基本不可能出现卡关的现象，正常难度下特别难的战斗几乎没有，因此本攻略的撰写角度旨在指导玩家拿到这三个会错过的成就，特别是要求通关不杀人类敌人的“Shadow Ranger”还是有不少位置需要注意的，稍不留神就可能功亏一篑，下面分别说一下这三个成就的注意点。

关于完美结局：完美结局“Redemption”的达成方法本身就是一个大彩蛋，也就是说游戏并没有给出达成完美结局几个明确的步骤或者要求，我们能做的就是尽可能多的列出一些确定可以影响结局的地方，玩家全程要尽可能多地满足这些要求，也就是要多多提升道德指数，这样最后才有可能进入完美结局，由于每个章节都有很多影响道德指数的地方，因此这些地方会分章节列出，方便各位参考。完美结局和普通结局在流程上没有区别，只是最后一刻发生的事情和通关动画不一样。另外，部分章节影响道德指数的点比较密集，看着这个部分反而比较好找收集，或者是结合流程要点和收集一起来看。

关于通关不杀人：“Shadow Ranger”的确切要求是通关不杀人类敌人（除非迫不得已），这个要求看起来很宽松，实际上很严格，而且还容易出问题，主要是“迫不得已”这个概念当真很模糊。严格来说，真正称得上迫不得已一定得亲手杀的敌人，整个游戏过程中就只有最终章D6中那个拿着火焰喷射器的家伙，因为这个人只有玩家能杀死，而不杀他就一定会挂。保险起见，任何人类这个过程中都不能杀，就算是其他章节里那些从一开始是就朝你猛烈射击的敌人也不要杀，除非你不怕最后的失败，愿意铤而走险。

关于演奏乐器：比起前两个成就，“Musician”虽然没那么惊心动魄，但也要注意。首先这个最好是第一遍通关的时候拿到，因为游戏只有一个档位且全程自动存档，如果有时候走过了某个乐器，在存盘后才发现，而且刚才的地方已经回不去了，建议直接重开本章。下文的攻略会给出所有收集品和乐器的位置，收集品如果在进行流程时错过，日后可以通过选章补完，而乐器就不行了，所以宁可漏掉收集也不要漏掉乐器。另外，乐器不是看到就行了，一定要记得演奏，为确保无误每次看到乐器的时候就多弹几下，如果还没到存盘点就挂了，记得要重新演奏一遍。

CHAPTER 1 INTRODUCTION

流程要点：准确地说这应该算是片头动画，将其称为第一章是为了统一章节编号，避免玩家稍后回相应章节补完其他要素时数错章节。



CHAPTER 2 SPARTA

流程要点：噩梦中没什么要注意的，见到怪物开枪就行，醒来就要准备开始收集和道德指数的积累了。本章在基地内，关键是把其他工作做到位。



收集

1. 阿尔乔姆（Artyom）醒来房间的右侧。【乐器01】
2. 有两个游骑兵在下棋，那个穿条纹衣服的游骑兵身后的凳子上。【乐器02】
3. 在米勒那里接到任务后，跟着妹子出办公室，右前方的凳子上。【笔记01】

道德指数相关

增加

1. 演奏阿尔乔姆房间内的吉他。
2. 听阿尔乔姆房间外（左手边）两名游骑兵讨论D6。
3. 就在上面这两名游骑兵的对面房间内，有一名游骑兵在写信，靠近门口并调整到最佳视角，看他写直到闪白光。
4. 演奏穿条纹衣服的那个下棋的游骑兵身后的吉他。
5. 在打靶练习处使用过全部枪械，之后不要忘记把相应的枪械配件也装备一下，看到闪光收手。
6. 进入长官米勒（Miller）的办公室前，门左边有一群人聚集，凑过去听他们说话。

CHAPTER 3 ASHES

流程要点：稍微要注意的一点就是安娜（Anna）去狙击点后的那一站，由于妹子开枪速度令人满意，因此我们只需要专心对付扑上来的变异生物。这个场景够开阔，只要拉开距离基本不会有问题。血或者脏东西溅到面具上记得及时抹掉，要想无伤就不能让怪物靠近，无伤可解锁相关成就。

收集

1. 在地下找到梯子后不要上去，继续往前走，左转道路尽头的尸体旁。【笔记02】



道德指数相关

增加

1. 章节开始后马上走到列车的尾部。
2. 找到梯子后不要上去，继续往前走，左转后用打火机烧掉路上的蜘蛛网，并找到前方尸体旁的笔记。
3. 到地面后一直贴着妹子跑，直到她自己爬到高处去狙击点，她说完“Good Luck”后就能看到闪白光。

CHAPTER 4 PAVEL

流程要点：脱出的前半段跟着帕维尔，听他的指令该走就走，该停就停。分开后面对第一个人类敌人，切记需要打晕而不是杀人，千万不要按错。拉下机关继续往上，扭送灯泡让帕维尔好行动，等他破坏电源就可以行动了。拿到笔记后往前走，有个敌人回头，不过他不会走进来，等他背对我们就赶紧过去下手，然后不要忘记扭松灯泡。

获得手枪后，往前走一点第一名敌人会被帕维尔飞死，从右侧不起眼的铁梯上二楼，打晕面前的敌人。这时注意观察，右边控制室有两名敌人，左边两个房间内各有一个，等左边其中一个走到控制台区域的时候，直接跳到坐着的敌人身后，马上将其打晕（他会察觉，速度快没问题），再立刻把灯吹灭，从刚才的铁梯回二层等着。等这名敌人回到右侧房间，自己从左边房间下去，等其背对右侧墙壁站定，过去打晕。右侧两个背对背，过去逐个敲掉，然后去窗口的控制台左侧，拉下控制杆，就会看到窗外一片绿灯亮起，所有的囚犯都被放出。最后去门口拉下机关并离开。



收集

1. 从管道爬出来时能看到一个尸体上插满了飞刀，落地拿到飞刀后左转，倒着的柜子上。【笔记 03】



道德指数相关

增加：

1. 释放监狱的囚犯，具体方法前文流程已有说明。

CHAPTER 5 REICH

流程要点：这个部分比较简单，拿到收集后就慢慢走，想听元首说话的话就在人堆里站着，不要往前走，把演讲听完并看到白色闪光后再继续推进。开始奔跑后保持全速跟着帕维尔就不会被抓，上摩托后不要理会任何人，也不要朝任何人开枪即可。

收集

1. 章节初始位置正前方的书桌上（楼梯左侧）。【笔记 04】



道德指数相关

增加：

1. 听完元首的演讲。

减少

1. 杀死在逃跑过程中投降的纳粹（上车前投降的那个）。

CHAPTER 6 SEPARATION

流程要点：帕维尔被抓后，马上右转，去障碍物后面蹲下，因为等会敌人会出来查看，趁他们走远了就赶紧出来并进门。进门先躲到左侧角落里去，等右前方的敌人移动到另一侧背对我们，就赶紧通过，这里因为二楼有敌人正好看着一层敌人的位置，所以不能动他。贴着掩体接近门口，不能进去，等左侧有一名敌人走过，就马上右转走到这个屋子另一个门口，右转直接上楼，上楼后能看到两个敌人，一个在走廊上一个正在往右侧走，趁那个走廊上的敌人差不多与控制台那里平行的时候，赶紧过去把走廊上的灯熄灭，再顺手拿起左侧控制台上的笔记。马上退回走廊处，拿起无声手枪把吊灯打碎，等右侧的敌人走回控制台前，赶紧右转笔直走下楼，然后右转从右手边的门出去。刚出门就能看到右侧有个敌人，不过他闭着眼听歌所以看不到，因此直接上楼即可。

收集

1. 帕维尔被抓后，我们进入的第一个场景，中央小屋二楼的控制台左侧。【笔记 05】
2. 投降的人左侧的桌子上。【笔记 06】

道德指数相关

增加

1. 完成整个章节不杀任何人类（在爬进通风管道时解开）。
2. 听完一层几名敌人关于 Dark Ones 的对话。

减少

1. 杀死那个正在床上看书并已经投降的人。

CHAPTER 7 FACILITY

流程要点：在一层看完士兵们相互欺负的闹剧，右转吹灭灯，上楼梯，等那两个敌人先后往右侧离开，过去关掉电源（这里本人莫名听到了音效并看到闪光）。正常情况下这里只需要从二层潜到另一侧离开此区域就行，但因为一楼人堆里有个乐器，因此如果要演奏乐器的话，请在二楼跟这两个敌人玩躲猫猫，用无声手枪尽可能多的点掉一楼的灯，保险起见一次打一个，之后去二层另一侧楼梯口等敌人把头上的灯关掉并解除警惕，再摸黑去一楼找到一个桌子旁边放在凳子上的绿色乐器，演奏后就赶紧离开。如果怕看不到位置，可以先跑出去看到了之后再读取上一存盘点，不过由于本作存盘点比较多，不知道什么时候就可能覆盖，因此还是建议各位尽量摸黑找到。

离开此房间进入冷藏室（在最后的时候也是要注意），不要误伤里面的纳粹。下一个场景先去左侧关灯，然后躲进来时的路口，把过去查看的纳粹打晕，笔直往前走到屋子另一头，等右前方的敌人从角落里出来，打晕再通过。往前走右转，再爬进左侧通道。下楼后先打碎一层楼梯处的灯，然后无视前方打牌的士兵，去右侧就能看到开关，先去左侧把灯熄灭再关掉电源。上楼梯，打晕楼梯处的敌人，继续往前走，把吊灯点掉，往前等一名士兵进入右侧房间跟进去打晕，在到角落去解决灯。下楼前注意看楼下有没有士兵在附近，有就等他走过去，过去点掉灯，并关掉电源，上楼把右侧的士兵放倒，然后先别拉开关，转身进门捡左侧桌子上的笔记。拉下开关大门会打开，出去之前先解决灯，然后沉住气，等大门旁的敌人离开再走。

收集

1. 士兵们相互欺负的房间，一层桌子旁的凳子上，绿色。【乐器 03】

2. 在控制离开此区域大门开关所在位置对面房间左侧的桌上。【笔记 07】

道德指数相关

增加

1. 从通风管道下来后，右转能看到纳粹之间在相互欺负，一直看到欺负人的士兵离开，再稍等一会即可。

2. 就在刚才纳粹相互欺负的房间，右拐走到角落，会有两个士兵在讨论武器的事情，躲在箱子后面听完。

3. 听完上面的对话，这名士兵会去放武器的柜子，跟在他身后，等他把上锁的柜子打开之后再将其打晕，捡起武器看到闪光。

4. 不要杀死躲在冷藏室的纳粹。

5. 完成章节不杀任何敌人。

减少

1. 杀死躲在冷藏室的纳粹。

CHAPTER 8 TORCHLIGHT

流程要点：这个部分并不难，因为完全不用开枪，蜘蛛们都是怕光的，用手电照它们就行了，需要注意的只是在有空的时候稍微充个电。帕维尔使用火把的位置贴在他身后即可。独自去把电源打开后，可以直接从刚才被锁上的门那里出去。



收集

1. 和帕维尔一起爬上一辆车，之后我们会被蜘蛛扑倒，帕维尔帮忙解围后，右前方的地上。【笔记 08】

2. 帕维尔要我们去打开电源，先会来到一扇上锁的门前，右转，再左转会看到一条很长的走道，左手边的第一个路口里一具尸体的身上。【笔记 09】

道德指数相关

增加

1. 跳下地下道后，帕维尔发现了一个电梯，这时看左侧有一个被蜘蛛网封住的地方，用打火机全部烧掉，并且进去把子弹搜刮一下。

2. 进入电梯和帕维尔汇合即可。

3. 在电梯上升时用手电赶跑蜘蛛。

4. 出电梯时帕维尔会被蜘蛛扑倒，迅速用手电为其解围。

减少

1. 和帕维尔一起在电梯内时完全不开手电。

2. 帕维尔出电梯被蜘蛛攻击时，不帮忙用手电为其解围。



CHAPTER 9 ECHOES

流程要点：这个部分基本也是跟着走，关键时刻乖乖听队友的话就行。出飞机残骸后那个飞行的怪物不用打，因为本来就打不死。剧情过后要对抗大批怪物，距离依旧开阔，打朝自己冲过来的即可。进入地下之前要在门口坚持一会，做站方法依旧是打朝自己扑过来的，无须精确瞄准，尽量打头是最好。



收集

1. 章节初始位置，左侧前方吧台上。【笔记 10】

2. 飞机坠落剧情过后，先去救帕维尔，然后一百八十度转身，尸体的旁边。【笔记 11】

道德指数相关

增加

1. 到达地面后，和帕维尔一起从建筑物上滑下，之后从左侧转向后方，能看到有个下水道管，进去一直跑到尽头到达一个房间，去尸体旁边后看到闪光，可以顺手拿上房间尸体旁的过滤器。

2. 从下水道管出来回到帕维尔身边，跟着他走过一个很深的大洞，去左前方飞机残骸的缺口处，那里有一具尸体，到达尸体身边看到闪光。

3. 往前走不远会翻开一个很多蜘蛛的尸体，走过这个地方后能看到右前方岔路口有明显的血迹，进入这个岔路口看到闪光。

4. 帕维尔要我们进入 Service Room 看看，进去之后把桌上的灯点燃即可，这里还可以拿到枪械“Duplet”。

5. 让 Watchmen 通过不要被发现（这个只要按照帕维尔所说的做就行了）。

6. 在飞机残骸内看到幻觉就会听到音效。

7. 救帕维尔之后快速拿起笔记，然后一直跟在他身后，直到怪物出现。

减少：

1. 对成群的 Watchmen 开枪。

CHAPTER 10 BOLSHOI

流程要点：这个章节没有战斗，但不代表耗时不长，赶紧完成下面的收集和提升道德指数的项目吧！





收集

1. 两个穿军装的士兵站岗的铁门处，右侧长凳旁。【乐器 04】

2. 走过刚才那两个穿军装的人，左侧的柜子上。【笔记 12】

3. 完成第四个增加道德指数的位置，右转就能看到左前方的地上放着乐器。【乐器 05】

4. 来到交易市场后，左手边的第三个摊位，那个卖衣服的柜台上放着的就是。【乐器 06】

5. 刚到达剧院门前区域，左侧的长凳上。【笔记 13】

6. 帕维尔说他请客喝酒的时候，不要坐下，注意看右侧那桌的两个人都醉倒了，离我们较近的那个人身后。【乐器 07】

道德指数相关

1. 走进第一扇门，会有看到一辆载着平民的车开进来，等两个人下车并和士兵沟通，站在旁边听完对话。
2. 一百八十度转身，有一对夫妻正在说话，女的在哭泣，走过去看一会就行了。
3. 往前走一点会与一个喝醉的人在狭窄的走廊相遇，这时看走廊的右下角坐着个乞丐。看他一段时间他会找你要钱，给了之后会看到闪光。然后不要离开，等他把废话说完，再次给他钱能再次看到闪光。
4. 就在这个位置能看到右前方有两个人坐着喝酒，过去发现他们在交谈，站着听完即可。
5. 往前走，右前方有一个老头在跟孩子们表演手影，这是一个漫长的过程，全部听完。
6. 听完上一个之后有两个孩子会站起来往回跑，一直跟着跑，最后去他们面前盯着他们直到看到闪光。
7. 进入剧院后，在台前看完整场演出。这里有相关成就。
8. 听完剧院后台妹子的全部对话。
9. 离开剧院后台后，笔直走到这条路的尽头，听完右边两个洗澡妹子的对话。

CHAPTER 11 KORBUT

流程要点：依旧没有战斗的一章，也没有收集。

道德指数相关



增加：
1. 从通风管道离开时听完科伯特（Korbut）和莫斯克文（Moskvin）的对话。

CHAPTER 12 REVOLUTION

流程要点：拿回自己的装备，搜刮干净后出门，从右侧通过安检门，这样就不会触警。前方三名士兵有一名会下楼，跟过去但是不要打晕他，否则等会没人应答对讲机，那样会触发警报。到下一个房间先关掉右边的电源，从左侧绕出去之后一直贴着右边走，这个大房间内敌人虽多，但只要贴右边走就没什么大碍，路上也只有一盏灯要快速上前吹灭，其他只需要稍微注意一下就没问题。贴着右边潜入时会看到有一个人在铁栏杆后面睡觉，继续沿着右边走发现有个一条岔路可以拐进去（如果你不要收集和乐器就不用进来这里），走进去后看到右边前方就是那个睡觉的人，而左边有个开关，过去拉下开关有扇门会打开（拉开关前先把右侧的控制灯的电源关掉）。旁边的大门打开后外面的敌人不会醒，反而是门内的敌人会察觉到异样，此时乖乖在门口待着，等其解除警惕状态并回到火炉旁边再进去。进入下一个房间后，右侧前方放着一架钢琴，这个就是乐器09，有个敌人正好坐在钢琴前，过去弹一下就赶紧退后一定距离即可。笔记15就在下一个房间里，闪闪发光注意看就能看到，拿到后继续推进就能从一个管道口爬会刚才的大房间，快出管道口时记得把管道口的光源点掉。回到大房间，在离开的门前会有个人在控制起重机，安心等他弄完身边的人会一同解散，此时赶紧走就行了。

到达下一个大房间，先贴着右侧走，把位于右边角落的电源关掉，然后绕回左侧，先把左前方那个盯着坏掉电源箱的人打晕，然后贴着右侧三个人的左边走过去，他们是看不到的。安全进入左侧阴影后，往前走一点上方的灯会突然熄灭，正前方那个人也会突然开始巡逻，等他走过去就跳进前方的地洞里。从地洞铁梯回到一层，把旁边距离我们很近的敌人打晕，然后贴着右侧往前走到头，再通过地洞绕过旁边的敌人，出地洞直接上铁梯。去前方控制室迅速打晕敌人，拉下开关让风扇停止转动（右侧桌子上有笔记），从风扇处离开。

下一个房间，从右侧的楼梯下去，然后一直贴着左边的墙壁走到屋子另一端，快到出口处的时候把吊灯点掉，之后迅速进入出口，这时可以看到前方有个柜子，打开里面就是乐器。到达下一区域后先走左边，再绕到右侧，此时大门会有动静，马上走到左侧的气罐后面蹲下，等敌人走过去后再往前，前面基本上就没有灯了，看清楚把士兵们都回避掉即可。



收集

1. 过安检门后下楼，士兵接对讲机的房间左侧的桌子上。【笔记14】
2. 还是这个房间，同一张桌子旁边的凳子上。【乐器08】
3. 在那个有一个武装火车头的大房间，有一扇不在必经之路上的大门可以打开，乐器是里面的一架钢琴，前文有说明具体位置和到达方法。【乐器09】
4. 上一个乐器09所在房间的下一个房间，有个敌人在左边做引体向上，正前方的架子上。【笔记15】
5. 大风扇开关右侧的桌子上。【笔记16】
6. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼梯，楼梯旁有两个人在说话，他们旁边的桌子上。【笔记17】
7. 还是这个房间，出口处通往下一个房间的通道右侧角落有个显眼的柜子，打开后就能看到乐器。【乐器10】

道德指数相关

增加
1. 在安检门附近，能看到一个士兵下楼，跟在他身后不要将其打晕，让他去接听对讲机，在这个房间内蹲着听完对话。
2. 武装火车头所在大房间，离开此房间的门口前有个操作起重机的工人，安心看他把事情弄完即可。
3. 大风扇房间的一楼，有几个敌人在检查几个仪器，不要打断他们，让他们逐个检查完毕即可。
4. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼梯，听完楼梯旁两个敌人的对话。
5. 机枪台区域，听完机枪台上的士兵和普通士兵对话。
6. 完成此章节不杀人。

减少
1. 杀死武装火车头附近的平民。

CHAPTER 13 REGINA

流程要点：如果什么都不管，这一章将会过得很快，但如果想要拿到收集和道德指数，路上只要看到可能的岔路都最好是下车看看。一路要跟两种变异生物周旋，一种是蜘蛛，一种是怪物。蜘蛛用光赶走就行了，反正也杀不完。稍后在车上推列车时，如果我们把视角转向车尾，要想车往前走还是往前推左摇杆（不用变向）。至于一直往

车上扑的怪物，如果手头有好用的霰弹枪，建议等其跳上车后再轰头，这样反而好命中，效率也高，否则就只能在其接近到一定距离时连射。怪物们都是先跳到车尾停一下，再跳到车头，注意掌握好节奏。

收集

1. 上车后，往前走左手边的第一个通道，下车走进最里面的房间，右侧带血的床旁。【乐器 11】
2. 推着列车走的时候以背对列车方向为准，能看到左边有个岔路口，进去走到尽头能看到一具尸体，尸体旁边。如果怕错过可以参考道德指数部分的第八项。【笔记 18】

道德指数相关

增加

1. 上车后，往前走左边的第一个通道，下车走进最里面的房间。
2. 从上一个位置返回车上，到达下一处左侧有门的地方，进去发现是蜘蛛洞，一直走到最里侧一个亮着红灯的位置，走到那里的尸体前即可看到闪光。这里刚好是这个区域电源所在的位置，给装置充个电就能把灯点亮，快速跑回车上。
3. 从上一个位置返回车上，还是看着左边走，看到岔路再度下车，进入后先把电源打开，然后走到最里面，右转进入一个房间，桌上有一些补给可以拿，进房间看到闪光。
4. 打开闸门后，我们需要带上防毒面具，然后不要上车，先去前方把铁轨调到往右，上车加速把右侧的木墙撞倒即可。
5. 完成上一个位置后，把铁轨调回左边，往前走能看到左边是死路，那边还有个怪物。下车自己走左边，跑上废弃的列车尽头即可看到闪光。回车上的时候会被怪物攻击，要当心。
6. 完成上一个位置后，继续走右侧，在看到前方被列车挡住去路的时候，刚好能看到右侧有岔路，刚走进岔路口不远就能看到闪光。
7. 用车推着列车往前，会遭到怪物的袭击，以背对列车方向为准，能看到右手边有个岔路口（面对列车的话那就在左边），进去之后能看到一大堆鬼魂，走到尽头看到闪光。
8. 完成上一个位置后，继续推列车，再打一批怪物后，以背对列车方向为准，能看到左手边有个岔路口（面对列车的话那就在右边），进去走到尽头能看到闪光，笔记刚好在这个通道的尽头。

CHAPTER 14 BANDITS

流程要点：这部分道德指数相关的内容完成有难点，而且救出全部平民关系到相关成就的获得，因此此处写出需要潜入救人地方的全部方法，如果不想管这些，只需要进行最后一场潜入。从平民处离开后，很长一段路没有存盘点，如果被发现了的话只能读取，读取完之后一大段对话都要重听，因此要格外小心。

从平民聚集处离开，去右前方的岔路救妹子，这里虽然只有两个敌人，但是他们一直在说话，需要趁他们没有对话的时候把后面的人先打晕，再把妹子身边那个人打晕。熄灭妹子身边的灯，马上回到进来的路口右侧躲好，因为路口外面还有一个人，等他走进列车后，跟在他后面再将其打晕即可。出来之后不要上车，因为前面有敌人，这里有个非常棘手的地方，如果没处理好很有可能让不杀人的努力全部白费。先举枪把左上方的白灯打碎，然后从左侧一直往前走，右边那个人先别管，到岔路口后先把在车上的那个人打晕，这个人只有在没有警觉的时候才有打晕的可能，否则努力将全部白费。将其打晕后可以长舒一口气，转身吹灭背后的灯，有个人会慢慢朝我们这边走来，他头上没灯，稍微绕一下打晕即可。贴着左侧走，走到左前方那个敌人的身后，等车下那个人没看着了就把车上的人打晕，再下去将其收拾掉，现在去前方救那个平民，会有个敌人走过来，打晕。最后再把平民身边的人打晕，将平民的绳索解开，他回去帮忙把挡路的车移开，这样我们就可以开车过去了。



用车开过有辐射气体的地方，马上下车，因为前面有大量敌人，先去右边的洗手间里把笔记拿到，然后吹灯出来准备潜入，从右边开始。一名敌人会在右侧岔路口站一会就下来，他一下来就马上从侧面打晕他，跳上右侧岔路口，打晕篝火旁的敌人，然后和正在往前走的敌人保持距离，等其和左边站岗的人说话并离开，就把左边站岗的人打晕，然后继续保持距离走，他会和另一个士兵说话，说完会继续往前，还是解决身后的，再趁起在走廊的时候赶紧打晕，最后打晕开关所在位置右侧的敌人。解决完毕后不要拉开关，先去马路对面把列车上的敌人都搞定，这里就算是被发现了也没大碍，切记不要杀人就行，比如可以在门那里晃晃，敌人就会乖乖过来找你。把敌人清理完毕后去拉开关，往前开一会再次下车，往前走一点能看到两个巡逻的敌人，他们说完话后会一前一后，先等前面那个走过去就打晕（旁边有地方躲），后面那个直接绕背后解决。





回去拿车继续往前，右边那些有骷髅标志的地方就是这群暴徒的大本营，在那里我们还要救几个人才能松口气。从右手边的门进去，往前走能看到有两个人在说话，先从左侧通道拐进去，等他们说完，一个脸会朝右，一个则往左走了，先把往左走的那个打晕，再回头打晕那个站着不动的。往前走一段路，从右侧绕过站在路中央的人，然后顺着路继续走，进入正前方的门，左边两个聊天的不管，先吹灭正前方那个人背后的灯，再将其打晕。往前走能看到一个男人的尸体，他背后有笔记。右转推门进去，有个敌人会扑上来，连按按键推开他，人质们会自动逃跑，这时能看到闪光，"Commando"成就也会解锁，推开之后再打晕敌人。返回扯上，撞开挡路的障碍，车终于被撞坏了，下车，继续往前走。

到河边摇铃，之后会有船以慢到不能再慢的速度来接我们，这个期间必须一直据守，用霰弹枪看准了打，子弹打光后换步枪，上弹的过程中保持跑动，被打的时候也要跑起来，被连续命中时如果子弹刚好打完，马上一边使用近身攻击一边后退，再上弹。船来了就赶紧上去。

收集

1. 走过一个平民被捆住的位置，往前右侧有个岔路口，里面的一具尸体旁就是。【笔记 19】
2. 在暴徒总部内，被杀的男人尸体背后的桌上，这里很接近人质所在的位置。【笔记 20】

道德指数相关

增加

1. 在初始位置醒来后，马上一百八十度转身走到尽头，发现一具尸体后看到闪光。
2. 与大群平民相遇后，就站在这里一直听他们说，一直听到"Of

course"。
3. 从平民处离开，往前走会听到一个妹子的哭声，从右侧岔路走过去，把欺负妹子的人都悄悄放倒即可（具体提示可参考流程部分）。
4. 到达去暴徒营地的岔路口处，先去左侧尽头能看到一堆尸体，之后看到闪光。
5. 拯救被抓到暴徒总部的女人和小孩（具体方法可以参考流程部分）。

CHAPTER 15 DARK WATER

流程要点：开始后拿上补给，蹲下，接下来的战斗中记住只打爬上船的怪物，吐口水的不要理会，因为基本打不中，被集中攻击了就及时打针，这一段只要稍加注意不成问题。

收集

1. 就在船尾，章节开始马上转身拿到手。【笔记 21】

道德指数相关

增加
1. 完成章节就会看到闪光。

CHAPTER 16 VENICE

流程要点：妹子剧情过后，想看她跳舞给钱就行了（如果有家人围观劝各位赶紧离开）。把罗盘拿出来，去相应的位置，进门后准备潜入。先去左前方吹灭灯，关电源，再回到岔路口往右走，这个过程速度一定要快，否则灯会被打开。贴着右侧走，迎面走来的人无视，从右侧箱子堆中穿过，前面有两个人在说话，不要等从左边走，走到前方再回到右侧。继续往前，有灯就走另一侧就行了，直到一个右侧有一堆人说话，左侧有敌人刚好往我们这边走来的位置，躲在右侧箱子后面，等那个巡逻的人走过去，往前走继续靠右，快到左侧出口时出口上方有灯，而门旁刚好有个敌人，这里建议先把左上方的灯点爆，门口那个人就会离开岗位过去查看，等他走一点就把门上的灯点掉，之后他又会转身查看，找机会从背后打晕门前那个人即可，出去的时候请确认背后没人看到。



收集

1. 走过市场区域，左转往前走一点能看到右上方有楼梯，楼梯口还坐着两个人，上去是刚才在站点口遇到那个人的办公室，左边的纸箱上。【笔记 22】
2. 穿过妹子跳舞的地方，下楼能看到老朋友，剧情过后先不要靠近他刚进入的门缝，正对面的柜子上。【笔记 23】

道德指数相关

增加
1. 走过市场区域，能看到右手边有两个孩子在画画，走进这个路口，有个人会拦住我们要钱，给他。
2. 在二楼的酒吧买一杯酒并且喝掉。
3. 继续买酒一直喝，直到发生剧情，再次回到酒吧，站在柜台前等酒保站起来，给他一百块钱。
4. 在卖子弹的店背后左侧角落发现一个小男孩在跟妈妈哭鼻子，听完他们的对话后去右侧喊"Shooting Range"的地方，花十块钱开始挑战，开始打靶前就会听到音效。成功后回到收钱那个人的位置，开始下一级，完成全部打老鼠挑战后，我们会收到一个熊公仔的奖励，拿去送给刚才哭鼻子的小男孩。
5. 完成章节不杀死任何仓库的暴徒。

减少
1. 走到睡着的船夫的船上，并偷走他身边的钱。

CHAPTER 17 SUNDOWN

流程要点：这一关的难点就是不要掉进河里淹死，在同一个地方掉进河里会直接被大鱼吃掉。跟着罗盘走到河边，此时能看到飞机残骸，接下来会遇到水里爬上来的怪物攻击，这种怪物主要打两边，因为它会用前掌的硬壳挡住子弹，绕着圈打就行了。将其消灭后请从左边的油罐车后面绕，因为只有那边有陆地可以踩，往前走一点能看到右侧有个加油站，右转走到加油站里面去，在那里能找到一个坏掉的自动取款机，旁边的柜台上有笔记，另外记得调查这个房间里的红色油桶。左转，从倒下的树木走到河对面，在巴士前面右转并跳到对面，顺着有红色布条的路走就能到达飞机残骸。拿到残骸里的白色油桶，这时会遭到怪物攻击，从我们进来的舱门出飞机，怪物会逃走，然后右转，利用飞机和树木走回中间的那片陆地（这个区域就两堆油桶可以调查，似乎无论如何都是调查第二处才会找到油）。

拿出罗盘，把油桶放置在目标仪器上并启动，之后一直杀敌，这里的怪物并不难打，先绕圈打干掉打的，然后扔个雷秒小的，坚持到木筏过来（打完一批敌人后请过去确认一下仪器的状态）。稍后会来一只大家伙，绕着圈打它一段时间它竟然和空中飞的怪物较上劲了，围观，最后这个蠢货会逃进水里，我们就可以上木筏了。启动后此章完成。

收集

1. 加油站内一个自动取款机旁边的柜台上（具体请见流程）。【笔记 24】

道德指数相关

增加
1. 到达飞机残骸处（具体请见流程）。

CHAPTER 18 NIGHTFALL

流程要点：到达岸上先拿过滤器，再换一个新防毒面具，从倒下的墙壁上建筑物二楼。上楼先撞到几个罐头，右转注意地上有陷阱，被这家伙砸中的话要去半条命。往前走到头可以捡到夜视仪，这东西非常好用。拿到夜视仪后转身，去这个房子断掉的地方，然后注意看右边还有个隐藏房间，跳过去，如果戴了夜视仪这里能清楚的看到前方的地上有陷阱，剪掉并进入房间内，前方地上有笔记，这个房间里还有许多补给。这个地方会被怪物攻击，已经不是第一次和它们交手了，稍微注意点即可。

往前走拿起罗盘，快到河边的时候摘掉夜视仪，否则很有可能因看不清路而掉进水里。顺着有路的地方走，不要开灯否则很有可能被围攻，怪物在附近的时候就蹲着走。在一片开阔地，会有水中的大家伙跳上来攻击我们，老战术对付，注意自己不要掉进水里，刚才捡到的地雷也可以拿出来用。拿出罗盘，往前走能到达一座大楼，走水中的时候小心点。上二楼之后地上有很多陷阱，需要留意。从另一侧的窗户跳下去，往前走捡起弹药，又有恶战。这里有同伴掩护，不过怪物完全是追着我们跑的，还是老方法，只是千万要注意脚下，不要掉进水里，不要被地上的矮墙卡住。怪物有点难打，所以要坚持跑动，连续被命中迅速打针。成功杀死怪物后等同伴把木头推过来，过河。

收集

1. 本关开始的建筑物二楼的隐藏房间内（具体请见流程）。【笔记 25】

CHAPTER 19 UNDERCITY

流程要点：整理装备，等会又要自己一个人战斗了。通道里尽是怪物，尽量不开灯行走，一定要战斗的时候打法还是老样子。如果之前准备不充分的话，可能子弹会不够用，记得搜刮。乘坐木箱滑到洞底的时候会遇到吐声波的怪物，被声波击中影响我们的行动，不过即便如此，还是得把身边不停攻击我们的怪物打死了再解决它们。最后启动开关的地方是难点，因为要一直等到升降梯下来，建议用霰弹枪，等怪物近身再打头。这里一定不要躲进角落，当心被一些怪挤着出都出不来。

木桥断掉之后，面前看起来像BOSS的家伙其实很好对付。一直引诱它把一圈的石柱撞完，每个柱子可以撞两下，它距离够近的时候就点脑袋，一圈石柱撞下来再一直用枪轰头，再打不了几下它就要跑了。与它的第二阶段战斗要稍微难一点，基本方法还是引诱他撞柱子，但是这次必须从远距离开始就用步枪打它的头，而且要时刻注意逃走，因为它这次的撞击比刚才要厉害，经常是撞毁障碍物之后直接冲过来。杂鱼不用管，稍微躲躲就行了，它们应该会被BOSS撞死。血不多了要及时打针，否则立马被撞死。

收集

1. 安娜离开房间后左转的地上。【乐器 12】

道德指数相关

增加

1. 爆炸过后下楼可以看到游骑兵的尸体，播放旁边的录音机，听完录音。
2. 刚进入墓穴区域，有一段路程不能使用电，开打火机往前走会看到一堆鬼魂，等它们消失。
3. 跳出“电梯”后，一直往前走能看到许多怪物在“过马路”，让它们全部通过。
4. 怪物们都通过后，罗盘显示左拐，而我们往右前方走到底，能看到一堆尸体，走到下一个房间之后看到闪光。

CHAPTER 20 CONTAGION

流程要点：在满是尸体的通道处，前方有多个敌人，在距离比较远的时候先把右前方的光源点掉，如果速度快距离够远是不会有人察觉的，然后蹲着走右侧，等一个敌人把箱子搬到我们前方就过去打晕，再回头去刚才左侧可以走上层的台阶处，等那名士兵站在台阶那傻看的时候，过去打晕。继续往前走，一边走一边灭灯，因为正前方道路尽头有个人坐在那里。在第一个路口左转，房间里有两个敌人，他们都在干自己的事情所以很好解决，先把前方的敌人打晕，再打左边那个。从我们进来的路口正对面的那个门出去，右转（注意这里有陷阱），去前方右侧洞口前等着，等那个敌人搜刮完尸体，他会站在洞口前，解决之，再灭灯，等之前走出去的那个敌人再走进来，他会站在跟刚才一样的位置，打晕之后打开前方的门，要带防毒面具了。



往前走回看到左边有一群士兵，他们会分散开来去烧房子，可以等那个要走到外面来的先出来，打晕之，进去把两个在两个离我们必经之路很近的人打晕，右转后能看到一个士兵在跟自己要死了的队长说话，这里与道德指数有关，可以看完再打晕那个站着的。回到刚才打晕两个敌人的房间，上梯子，从那里的通道出去，把面前的敌人打晕。拿完该拿的收集，从缺口跳下去，马上把正前方的敌人打晕并躲在右边障碍物后面，稍等一会再回头去把左边角落里那个敌人给打晕。穿过着火的通道前先把正前方的灯给打掉，再往前走。

跳进地洞里，走地板下方，之后会来到一个种有植物的房间等左侧两名敌人解散，就先从小楼梯上去，在障碍物后面躲着，等旁边的敌人点火之后他就会转身，过去把他打晕，之后走上层迟早会掉到地面，所以干脆就走下面。门口的敌人稍等一会就会有打晕他的时机，往前走能看到两个敌人在扔尸体，提前去左边角落躲好，等他们分开就位后逐个打晕，速度要快。继续往前走，右侧有两个敌人说话，解散后注意等右边的转身，就先把往左去的那个打晕，再去打那个往右边走的，接下来一层就没几个人了，都是背对我们，过去打晕即可。进入门内会发生剧情。

收集

1. 刚带上面具的区域，左转往前走能看到左边有一群敌人，从右边的路口走进去，到最里侧的房间左侧能看到乐器。这个房间门外还有一具被钉在墙上的尸体。【乐器 13】
2. 还是上面这个区域，就是敌人解散后有两个敌人在放火的房间，中央有个四面的柜台，进去后柜台的左侧下方。【乐器 14】
3. 从刚才捡到乐器房间的木梯上二楼，从通道口出去能看到一辆废旧的列车，从列车尾部走进去后笔直走尽头，桌上的就是。【笔记 26】
4. 拿到上面的笔记后右转出列车，此时能看到正前方有个耀眼的煤油灯，灯下方就是。【乐器 15】

道德指数相关

增加

1. 在管道里看到两个士兵处决市民，立刻从右侧跳下去，过去把这两人放倒（不杀人周目内请打晕他们）。
2. 放倒两人后，有个市民还没死透，赶紧过去听他过遗言。
3. 士兵们防火烧房子的地方，有个士兵快死了要同伴杀了自己，一直看到那个士兵下手，就能看到闪光（具体请见流程部分）。
4. 莱斯尼斯基（Lesnitsky）把安娜当人质的时候他会要求你摘下面具，他把要求说完还没开始倒数的时候，立刻把面具摘下。

CHAPTER 21 QUARANTINE

流程要点：调节的章节，好好收集并整理装备，该拿的道德指数拿到。

收集

1. 在消毒室被迫听两人长篇大论，说完之后右转往前走能看到前方有一大群人，这时再右转，右侧靠墙的桌子上。【笔记 27】
2. 与库汉（Khan）汇合后，他会去一个亮红灯的门前，此时我们往右前方的通道走，铁门前左边的桌上。【笔记 28】
3. 跟着库汉进入亮红灯的门，左转就能看到墙边的乐器，速度要快，不然等会那个士兵会拿起来弹。【乐器 16】

道德指数相关

增加

1. 一大群人被拦在门外，但我们被放行，进入下一片区域后要分别找到被放在四个地方的钱，就在这个安静无人的区域内（与库汉见面前的那一片区域），只要贴着旁边走路就一定能找到（一般都在废弃屋子的窗户旁）。有三个都在一层，最后一个其实在我们刚到这个区域时门的右侧，不过我们必须先下楼，那个地方的钱需要等身后的门关上才能捡到。
2. 和库汉见面后，左侧有个人平民要回去，但被士兵拒绝，之后他会转身沉思，稍等片刻过去跟他说话，他会要你帮忙，给钱他。
3. 听完乐器 16 所在位置左边三个人说的话。

CHAPTER 22 KHAN

流程要点：这个部分的极少战斗没有任何难点，全程都是跟着走或者追着 Dark One 跑。

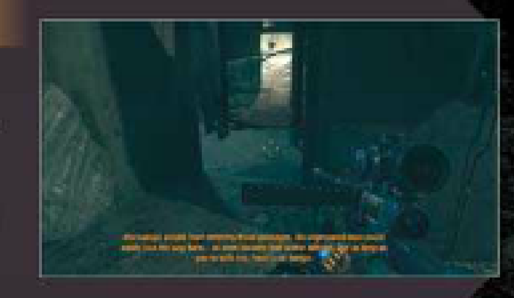
收集

1. 大风扇区域过后，推门进入下一房间，之后库汉会跳进一个低矮的小沟，不要跟着他，进入右手边的房间，走到最里侧，尸体的旁边。【笔记 29】

道德指数相关

增加

1. 接听下水道的电话。（不接有成就）
2. 第一次潜入水中之前自动看到闪光。



CHAPTER 23 THE CHASE

流程要点：没有道德指数相关内容的章节，由于我们得不杀人，所以这一章的流程重点放在如何扛住（请在这一章开始后把难度换成简单）。一开始就会遭到猛烈攻击，马上蹲下。这里先不要吃回复，坚持到爆炸发生没问题。爆炸过后快死了就打一针，不到屏幕快全红不打第二针，撑到下一个存盘点就好了。之后继续蹲着，不到万不得已不打针，三针以内绝对可以撑过摩托阶段。

上车后马上进掩体蹲下，前面要一边打一边躲，无论如何不要杀人。先冲过去把第一个人打晕，再直接冲向第二个人打晕之，再马上往回跑一点，在掩体打一针，冲出去把剩下三个人全部打晕。进去先拿笔记，然后利用掩体躲避，接近敌人后再出手，下面基本要一口气打到后面，因为非常不好躲，只能说灵活应对，其中有一名士兵身上是能带着回复的，记得在敲晕特写出现时观察士兵的身上。打完前面几个普通士兵，还剩一个重装兵，建议打一针稍微往回跑一点躲一下，再冲出去打晕之。

收集

1. 上列车后，干掉前面的五个人，进入列车车厢内，右侧蓝色的掩体上方。【笔记 30】



CHAPTER 24 THE CROSSING

流程要点：这个部分也不难，打法也与之前相同，冰面上的战斗是可以逃走不打的，所以还是直接跟怪物说再见吧！

收集

1. Dark One 说他想穿衣服之后，不要上楼梯，右转往前走到尽头，几具尸体旁边。【笔记 31】
2. 第二次走上冰面后，会经过一艘破船，上破船的铁梯，在船头的尸体旁找到笔记（视角问题可能要绕到其左侧才能看到）。【笔记 32】

道德指数相关

增加

1. 第一次走过冰面，Dark One 会说自己也想穿衣服，听他说完就能看到闪光。
2. 他说想要穿衣服之后，我们能看到一个楼梯，先不要上去而是右转往前走，走到这个道路尽头一堆怪物尸体前看到闪光。

CHAPTER 25 BRIDGE

流程要点：这个关卡有个过关不杀怪物的成就，其实是完全可以达成的。因为一旦被怪物发现就会遭到猛烈攻击，基本很难做到不杀，因此这样的要求就等于是不被发现。由于有 Dark One 的帮忙，光线不好的时候能看清楚怪物们的位置。整个章节都蹲着走，绕怪物背后不要惊动它们，自己也要走黑暗的地方以免被看到，有时候个别怪物会移动，特别是站在必经之路上的，所以路被堵了的时候不要慌，沉住气避开有亮光的位置就没有问题。上滑轮前有个怪物离滑轮所在斜坡很近，但也是可以从背后悄悄过去的。滑轮上虽然会有许多怪物企图攻击我们，但没有一个能打中，所以不要开枪。章节中如果被发现果断读取，千万不要下杀手以免要重来。

收集

1. 走过充满怪物的桥面，能看到前方有几具怪物的尸体，左侧有个房间，进去把灯点亮，桌子上就是了。（如果你已经上扶梯那证明已经走过了）【笔记 33】

CHAPTER 26 DEPOT

流程要点：整理完装备后，往后走会第一次遇到敌人的埋伏，先下去看好戏，中央的地洞入口有几个敌人在对着洞口开枪，此时走左边的房子里面，出来后右转，等洞口的几个敌人离开，就从洞口跳下去，在地洞里走很安全。上来之后左转，再贴着最右侧走，就可以从出口离开这个区域。到第二个区域之后我们一般都会先去捡笔记，拿了笔记之后回头在路口等着，因为这名敌人会一直走到通道口，等他枪的镭射光线消失证明他转身了，过去打晕之，前方的另一个敌人也打晕，后面继续走左边这条路可以一直走到底，路上敌人都是落单的。走到头后在门口等等，等右边两名敌人都往右侧走去背对出口方向，就赶紧走过去下楼梯，从楼梯底部的路可以去下一区域。

我们从地道上来之后，能看到前方有三个敌人聚集在另一个洞口，先去右侧把两个落单的敌人打晕拿过滤器，然后回到洞口附近观察，等那三个人的其中一个离开，另一个跳进洞里，就过去把洞口外的那个打晕，自己跳下去，洞里面那个人没想到后面会来人，直接打晕。从洞口出来，面对敌人所在方向，这次选右边走，等右边门内的敌人转身就赶紧过去将其打晕，出门右转，两个重装兵都是背对我们，很好下手。

到达下一个区域后，走到敌人所在的场景，走右侧的列车，打晕挡路的敌人，出来之后左转上楼梯，到二层之后走面前那个敌人的右侧，不要惊动他，快速过去之后跳进前方的洞里，左转从一个尸体附近再跳进洞里，终于看到闪光了。走过地道，出来刚好是离开的出口楼梯前，趁敌人背对我们的时候赶紧上楼梯走，什么都别管。开门会发生剧情，下面要选杀不杀莱斯尼斯基，果断打晕。

收集

1. 离开第一个被敌人埋伏的区域，Dark One会跟我们说话，这时就可以看到笔记的位置。从右手边的门进去，之后马上左拐进门，然后从左前方角落不容易发现的通道进去，左拐的地上。【笔记34】

道德指数相关

增加

1. 刚出地道就往左前方走，能看到一个车库，前面两个的门是关着的，第三个被车头挡住。跳上车头，蹲下往左移就能进去，看到闪光。
2. 第一次遇到敌人埋伏的地方，从中央的洞口跳下去（流程中有说明具体方法）。
3. 第三次遇到敌人埋伏的地方，三个敌人聚集的洞口，跳下去即可（流程中有说明具体方法）。
4. 第四次遇到敌人埋伏的地方，跳进一个隐秘的地洞口（流程中有说明具体方法）。
5. 打晕莱斯尼斯基。

减少

1. 杀死莱斯尼斯基。

CHAPTER 27 DEAD CITY

流程要点：这个关卡要尽量回避战斗，因为有几个不杀的道德指数相关内容，下面按照看到全部幻觉的路线指引大家走，流程中一定会看到的剧情幻觉将不阐述。第一次看到游乐场幻觉后要下地道，上来之后面对指针指引的方向，去右侧的建筑物内上楼进右边房间，找到并靠近钢琴后就会看到，看完幻觉赶紧弹一下，“Musician”解锁。往前走会看到自己被车撞的幻觉，之后这个攻击我们的怪可以杀。杀死怪物后马上去左侧的建筑物内，进屋右转往前就能看到一个妹子在洗澡的幻觉。躲开院子里的怪物爬上铁梯，上楼顶后先去怪物巢穴拿笔记，然后下楼，下一层就先进入前方的房间内，不要继续下楼，在里面可以看到一个孩子在等妈妈的幻觉。往前走不远能看到最后一段剧情幻觉，之后成就也就解锁了。



收集

1. 进入第一栋建筑物，往前走并推开门，能看到一个铺着红色桌布的桌子，前方桌子的电话旁，非常明显。【笔记35】
2. 按照流程找到并看到钢琴幻觉后，过去弹一下，这是最后一个乐器。【乐器17】
3. 到达屋顶后，屋顶的右前方远端，怪物巢穴内有笔记，如果想让道德指数增长请不要杀任何飞行的怪物。【笔记36】

道德指数相关

增加

1. 看到全部幻觉（流程中有说明具体方法）。
2. 不要杀死准备爬梯子场景的那几个怪物，爬上梯子后看到闪光。
3. 不要杀死屋顶的飞行的怪物以及它身边的小怪物，下到底层后看到闪光。

减少

1. 杀死屋顶的怪物。

CHAPTER 28 RED SQUARE

流程要点：本章要听从Dark One的指挥，特别是中途躲风暴的时候，该跑就跑该停就停。走过河床到达很多断柱子的区域后，记得先拿收集，另外最好不好射杀这个区域的怪物。通过柱子区域后，就要面对大批人类敌人了。

这个区域没有别的方法，只有扛，先把难度调成简单。先去左前方距离大门更近的掩体里躲着，一开始只有狙击手在开枪，不理会，等地面敌人开始包抄后，先把左边过来的打晕，然后回掩体后面勉强躲躲，快死了就打针，等右侧的敌人靠近，一口气跑出去打晕再回这个掩体后面。此时这个掩体应该已经被打烂了，然后退到左侧离大门口稍远点的掩体后面，一直等，一直等到第二批地面敌人过来，这时会到达一个存盘点。等一个重装兵来到我们身边，打晕他，然后这时大门已经开了。跑到下一个掩体处稍微多一会，然后冲进门内，门内有两个敌人，依次打晕，速度快应该死不了，大不了打针。成功之后会再次到达存盘点，此时帕维尔会在楼梯间一直开枪，露头出去点他的腿，这时的他是打不死的而且你也必须开枪，听到他惨叫之后就停手，他会逃上一层楼。上一层楼他又在那开枪，还是一样的方法，命中他把他打跑，上楼后还要再打一次，然后Dark One会说话，终于不用再对人开枪了，心里很紧张啊！剧情过后，靠近帕维尔就会救下他。为他安装上过滤器后，离开。



收集

1. 章节初始位置往前走一点，左侧墙壁中骷髅的旁边。【笔记37】
2. 走过干枯的河床，会来到一个有许多断柱子的区域（还有怪物跑过），在刚下来的位置左转往前走，在左侧墙壁处能看到个洞口，蹲着走进去，一直跑直到走出一个红门，左转上完楼梯，在前方尽头右转的房间内（如果这里被怪撞了，请不要开枪）。【笔记38】

道德指数相关

增加

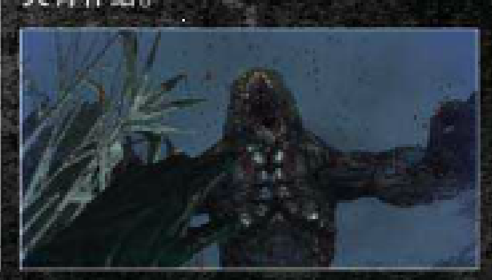
1. 跟着Dark One走，前方那个比较宏伟的建筑就是克里姆林宫，听到有怪物声音后不要进入建筑，一直等到闪光。
2. 上个位置看到闪光后就可以走楼梯上去了，再看到一堆尸体的地方就能听到音效。
3. 穿过风暴后，路上会遇到一个在尸体旁的怪物，Dark One说不要杀它，所以不要靠近那个怪物，直接继续往下走就行了。
4. 救出帕维尔。

减少

1. 在怪物走开前进入克里姆林宫。
2. 不救帕维尔。

CHAPTER 29 THE GARDEN

流程要点：据说在遇到BOSS之前不攻击任何怪物是能加道德指数的，但是它们会不断攻击你所以你得一直跑，不过这个时候我们的点数已经够多了，所以具体怎么做要看情况，个人是直接对怪物开枪了，因为实在太烦，反正又不会减少指数。与BOSS的打法也没有什么新意，距离远的时候用枪打头，它冲撞的时候就赶紧跑开，因为被它抓几下就快不行了。打到一定程度会有三个小怪物爬上BOSS的背，此时换霰弹枪上去轰其后背的红色弱点，反复几次BOSS就会夺路而逃。如果弹药不太够的话，场景中央有补给。



收集

1. 经过一个必须要蹲下才能通过的地方，出来后左前方的尸体旁。【笔记39】
2. 进入教堂前，教堂第一个大门左侧的柱子上。【笔记40】

道德指数相关

增加

1. 往前一直走，会到达一个有破碎墙壁的位置，旁边有几个喷水的装置，靠近后看到闪光（不是很好找）。
2. 击败 BOSS 之后，BOSS 会逃跑，往前跑能看到受伤的 BOSS，有三个怪物跳上它的后背想要杀死它，马上拿起霰弹枪把三个怪物打死。

减少

1. 不救 BOSS，让其被其他怪物咬死。

CHAPTER 30 POLIS

流程要点：除了捡收集就是纯剧情的章节，谈判中会进入幻觉状态，此时随便推哪个门都行，剧情是一步步顺着来的。

收集

1. 喷洒消毒过后，出去后米勒会和士兵说话，对话完毕后他们会进入前面的门，我们要先拿到门左边沙发上的笔记。【笔记 41】

CHAPTER 31 D6

流程要点：开战前记得把难度调成简单，然后可以在右侧换好用的枪，这里建议拿一个顺手的突击步枪就行了，因为反正等会我们也只是要用来打车轮。战斗开始之后，去右侧掩体突起的位置蹲下，然后就等着，可以在这里一直围观。剧情过后被拖的时候不要开枪，站起来之后继续去右边突起的地方等着，再到存盘点之后，坦克就来了。打坦克的时候非常惊心动魄，因为有士兵在坦克面前跑来跑去。用好用的突击步枪瞄准坦克的轮子打，轮子经过坦克前的掩体时一定要注意，谨慎一些，因为那个人偶尔会出掩体射击。最好能在坦克在右侧的时候把其打瘫，这样就不用太担心打到前面的人。坦克瘫痪后还要打其前方上半部分开火的位置，直到最后爆炸，坦克开炮的时候准星会晃动得厉害，所以一定要谨慎。

坦克爆炸后全员后撤，拿起掩体里的加特林蹲到右边的角落去，然后一直等，等双方交火一段时间后，会听到爆炸声，此时就可以来到中间了。重装喷火兵的前面有一排盾牌兵，杀他们算不算我不知道，但铃都是在尽量用加特林点射重装兵的脑袋，由于加特林后坐力很大，所以要一点点把准星往下压，这样虽然还是会打到盾牌，但好歹要比直接扫射要强，因为不可能完全靠其他人把前面的盾牌兵打死，这样终究难逃一死。一旦前面的盾牌兵扑了，马上集中火力对着重装兵猛烈开火，其他盾牌兵补位之后赶紧停火，再次慢慢点他的头，顺利的话，第二个盾牌兵挂掉之后，再次猛射重装兵他就归西了，看到他身上着火立刻停止射击。之后就祈祷吧，只要前面都是按步骤来的，在通关剧情动画开始前“Shadow Ranger”和“Redemption”会先后解锁。

收集

1. 米勒的演讲完毕后，右前方的控制台上。【笔记 42】
2. 摧毁坦克后，大家会跳进一个掩体里，右前方弹药箱的下方。【笔记 43】

道德指数相关

增加

1. 进入“Redemption”结局前，会看到闪光。

全成就攻略

1. 第一遍走完美结局路线，顺便完成不杀人、全笔记收集、全乐器演奏，在这个过程中每个有不触警、不杀人要求的单个章节成就都会解开，许多藏在增加道德指数条件中的一些成就也会解开。攒钱、改造、灭灯、关灯、陷阱等一些方便的成就最好都拿到。

2. 第二遍走普通结局路线，把那些杀了会有成就的人都杀掉，把连续杀人、杀光某区域的人等要求的成就都拿到，尽量少遗留一些条件成就。

3. 选章把本篇 1000 点成就中的剩余成就解决，最后再补完 DLC 成就。

成就数量	1110G/52 个（DLC 成就 110G/2 个）
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
有无会错过的成就	有（Redemption、Shadow Ranger、Musician）
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	DLC 有（Ranger Elite、Survivalist）



Soldier 15点

取得条件：杀死 100 名人类敌人。
成就说明：走普通结局的时候顺便达成，能杀就杀。



Antibiotic 15点

取得条件：杀死 100 个变异生物。
成就说明：这个比杀人类敌人还要好达成。



Shadow 20点

取得条件：暗杀 15 个人。
成就说明：注意得暗杀不能打晕，而且必须是用暗杀连杀 15 人（虽然要求上没有这么写）。由于游戏的记录方式比较特别，建议在一个章节敌人集中的时候完成这个要求，比如第七章 Facility 刚开始的时候，成就解锁后可以直接退。



Inferno 10点

取得条件：一次让两个敌人身上着火。
成就说明：完成这个要求只需要准备燃烧弹在身上，在敌人扎堆聊天的地方扔一个就行了，如果刚好在存盘点附近，失败了可以马上读取存盘点。



Tesla 15点

取得条件：摧毁 50 盏灯。
成就说明：这个在完成两种结局的时候顺便达成是最好，特别是在完美结局那个周目里，多用有消声器的枪打灯即可（敌人太多的时候要注意）。



Edison 15点

取得条件：不摧毁的情况下正常关闭 40 盏灯。
成就说明：这个需要靠近后正常关灯，这些可以关的灯一般都离地面很近，只要方便就一定要顺手关掉，趁早解开。



Ever Vigilant 10点

取得条件：解除 10 个陷阱。
成就说明：陷阱在一些不起眼的地方会遇到，接近后把准星移动到陷阱设置的位置旁边即可解除，并且能够获得架设陷阱的装备。补完收集的过程中会遇到的可能多一点，平时多注意观察，如果不小心碰到了但又怕错过，可以干脆读取存盘点，然后再过去解除。

Businessman 10点

取得条件：交易 100 次。
成就说明：本来是很麻烦的成就，但是有容易的解锁方法，那就是买卖同一种物品达到 100 次。游戏中只有副武器的飞刀买卖价格都是 1 块钱，所以就找个商店不停交替地按 X 和 A 键，不停买卖，直到成就解锁。





Walking Bank 10点

取得条件：持有 1000 块钱。
成就说明：要求是持有不是累计获得，因此要特别注意不要乱花钱。本作不仅装备可以卖钱，子弹也可以卖钱，考虑到简单难度弹药补助更多，因此在简单难度下更容易攒到这么多钱。在游戏中携带的武器最好是使用不同子弹的，打起来换着用，然后尽量不要在商店买武器，因为从敌人尸体身上捡的武器绝对比你买的要好。由于我们能够同时携带三把武器，因此个人建议常用武器只用留两把（有一把一定要有消声器），剩下的一个位置用来捡破烂，到商店就卖。另外如果是简单＋完美结局这样组合的周目，大部分时候都要潜入很少用到大量子弹，因此每次各种子弹副武器都能卖掉一半，平时慢慢积累。到达 Depot 章节的商店时，如果还差一些，建议把身上所有的东西都卖空，等成就解锁之后再读档拿回来就行了。



Musician 10点

取得条件：演奏过所有乐器。
成就说明：所有乐器必须在一个周目内全部演奏过，在前文流程部分已经注明详细位置，故不再重复阐述。



First Draft 10点

取得条件：找到 10 张阿尔乔姆的笔记。
成就说明：所有笔记的位置在前文流程部分已有说明，故不再重复阐述。

Published 30点

取得条件：找到全部 43 张阿尔乔姆的笔记。
成就说明：所有笔记的位置在前文流程部分已有说明，故不再重复阐述。



Rabbit 10点

取得条件：完成射击练习。
成就说明：完成第二章的射击练习即可。



Not A Rabbit 10点

取得条件：无伤完成 Ashes 章节。
成就说明：战斗部分只有一个位置，有安娜的掩护，这一段无伤并不难。一看到有变异生物出现直接开枪就行了，这个场景够开阔，保持安全距离很容易。



Clean Escape 10点

取得条件：在 Reich 章节逃脱的过程中不被纳粹抓到。
成就说明：不杀人周目顺手拿到的成就，最后部分只要全速跟上帕维尔就没什么问题。



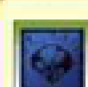
Invisible Intruder 20点

取得条件：完成 Separation 章节不杀人、不触发警报。
成就说明：不杀人周目顺手拿到的成就。



A Present 10点

取得条件：从上锁的柜子里获得改造手枪。
成就说明：拿到这把改造手枪是 Facility 章节中增加道德指数的一个点，具体获得方法请参考前文攻略相应部分。



Invisible Savior 20点

取得条件：完成 Facility 章节不杀人、不触发警报。
成就说明：不杀人周目顺手拿到的成就。





Tortoise 10点

取得条件：让 10 只蜘蛛肚皮朝上。
成就说明：Torchlight 章节中能遇到许多这种怕光的蜘蛛（后期关卡也有），用光照它们这些家伙就会退后，再多照几下它们就会肚皮朝上翻过来，最后就挂掉了。最好是在这一章中完成这个要求。



Mouse 10点

取得条件：完成 Echoes 章节不被 Watchmen 发现。
成就说明：完美结局周目顺手拿到的成就，听队友号令行动就行。



Patron of the Arts 10点

取得条件：在剧院看完整场演出。
成就说明：Bolshoi 中在剧院看完漫长的演出即可，这同时也是一个增加道德指数的点，因此前文也有说明。



Derailed 10点

取得条件：杀死 Revolution 章节的全部持有武器的敌人，包括增援。
成就说明：本章共有三个区域，其中第一个区域是火车头，这里有一个捡收集时候才会去的大房间，里面有很多人要杀不要忘记。第二个区域是大风扇，这里还要戴上防毒面具。第三个区域是仓库。所谓的增援就是那些装甲厚重的士兵，没一个区域都杀到音乐停止，仔细搜索每个房间避免有敌人躲着没发现。成就会在杀死最后区域大门打开后出现的那三个士兵之后解开。



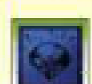
Invisible Soldier 20点

取得条件：完成 Revolution 章节不杀人、不触发警报。
成就说明：不杀人周目顺手取得的成就。



Scram 20点

取得条件：在 Regina 章节中不让任何 Watchmen 跳上你的车。
成就说明：Regina 章节中要用我们自己的车推着一辆列车走，这个时候后方会不停有 Watchmen 冲上来，好在推车的时候脑袋不要看着前方，而且所有的变异生物都从一个方向过来。用于敌人数量多速度快，如果使用普通子弹这里打起来可能会比较吃力，因此这里可以换上军用子弹也就是钱来打。这个过程中要是不小心被敌人跳上车马上读档，解开成就后也可以读档把钱拿回来，或者干脆通关了之后再选章重打这里。注意掌握好上弹和攻击的节奏，有好机会子弹又不多了就上弹。



Commando 15点

取得条件：在不触发警报的情况下，救出 Bandits 章节的全部妇女和儿童。
成就说明：救出全部妇女和儿童会增加道德指数，具体请参考前文流程攻略的相应位置。



Soup 15点

取得条件：用手雷炸死 5 只 Shrimp。
成就说明：所谓的 Shrimp 就是 Dark Water 章节里那种会吐口水的怪物，在沼泽章节一般都能遇到比如随后不远的 Sundown 章节，最好在一章中杀足数量。



Reunion 10点

取得条件：帮小朋友找回泰迪熊。
成就说明：Venice 章节中道德指数相关的内容，请参考前文相应位置。



Diver 10点

取得条件：落入沼泽10次。

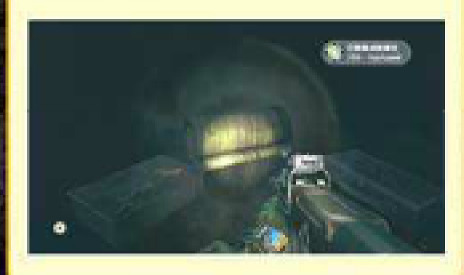
成就说明：没事往水里跳就行了，每次掉进水里都会存盘，只不过最好不要在同一个位置落水两次，不信的话可以试试。



Equipped 20点

取得条件：找到沼泽区域的全部补给。

成就说明：所谓沼泽区域是指的Sundown和Nightfall两个章节，这两个章节的全部补给找到就能解锁成就（最好是一口气打完），以下是这些补给所在的位置，找到这些补给就能解开成就。如果捡这些补给的时候自己身上的弹药已满也没关系，多按几下拾取确保系统记录就行了。对于那些补给中出现的枪，如果舍不得换掉手上的武器可以把这些枪先捡起来，然后再换回来，总之最好要拿一下。



Sundown 章节

1. 初始位置不要动，左手边地上的盒子里。

2. 下斜坡，从左前方经过面前一小片沼泽，前面有个可以两层楼的岗亭，二楼的桌子上。

3. 下楼后转身面超前，能看到右前方有一个侧翻的破车，车的后方有门可以进去，注意里面有陷阱，进去做里侧后的左边地上。

4. 从上一个位置出来，左转能看到前方有一辆白卡车，白卡车另一侧的车尾旁的地上。

5. 这辆白卡车车厢内的箱子里，进去的时候也有陷阱。

6. 从白卡车出来后往左前方走一点，能看到前方有个树干上帮着个红布条，这个树干前方的尸体旁（如果对应子弹类型满了，还是可以连按一下拾取键，这时系统会提示你子弹已满）。

7. 在上面这个位置左转，能看到右前方远处有一辆长的油罐车，在这个油罐车尾部正对的地方有一排小房子，顺着这排房子走能看到一个小缺口（也有陷阱），里面有补给。在这个缺口旁边还有个可以稍微走进去一点的区域，里面的柜子上有炸弹。

8. 回到长油罐车的尾部，能看到其左侧有个门口有怪物尸体的集装箱，集装箱内尸体旁边有不少东西。

9. 从集装箱出来，左转，进入左前方的加油站的小屋，里面左侧地上的箱子里，右侧闪光的油桶也顺手调查一下。

10. 就在这个位置转身，取款机左侧的桌子上。

11. 从取款机左侧的窄木板上加油站房顶，离我们最近的一个小洞的盒子里有钱，前方尸体下方有炸弹，尸体身上有很多东西可以拿。

12. 去飞机残骸那里，刚上飞机后舱门，右侧的角落有地雷可以拿。

13. 飞机驾驶位后方有装补给的箱子，右侧还有补给，这里的油桶也调查一下。

14. 剧情过后爬上飞机背部，然后不要左转走，先走右侧的机翼，走到头跳下去，左侧的箱子里。调查完毕后从窄木条走回飞机残骸那里。

15. 去放油桶启动机器的位置，左侧有棵树,树的左右两侧全是东西，调查完毕后这个章节的补给都拿干净了。



Nightfall 章节

1. 刚下木筏，面前就有过滤器的补给，左侧不远还有一处。

2. 去破屋子的二楼拿夜视仪，在去二楼笔记所在的第三间屋子拿上全部补给并打开电源。

3. 从这个屋子前方断掉的位置跳下一楼，转身笔直走到最里侧，地上的箱子。

4. 往罗盘指示的方向走，去左侧有一个篝火的端掉的马路左侧，篝火旁边。

5. 继续顺着罗盘指示方向走，途中会遇到一个水里爬上来的怪物，无视继续走过倒掉的木桩，前方的破车右侧。

6. 就在刚才的位置往前看，有个货车，货车的车厢里。

7. 从货车车厢出来，右转，视角和货车车头通向，可以看到正前方有个怪物，快走到怪物身边的时候可以看到一具尸体，尸体旁边。

8. 左转往大建筑走，到达一楼后右转看前方墙壁绿色的位置，走过去，在取款机的左侧尸体处。

9. 走上楼梯不要转身，左前方房间的箱子里。

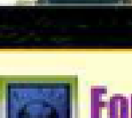
10. 出房间后走楼梯的左侧，左侧第二个房间里有很多道具，柜子上沙发上箱子里，转身的桌上还有把枪，不要拿掉，另外注意陷阱。

11. 左侧下一个房间内尸体身上。

12. 出房间往前走一点有防毒面具，从左侧前方离开建筑前，右侧的箱子里。

13. 跳下建筑，正前方的卡车车厢里，这是最后一处。

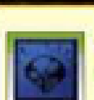




Forgotten 15点

取得条件：找到Quarantine章节中废墟区域的隐藏军用子弹。

成就说明：找到这个章节的全部隐藏军用子弹会增加道德指数，具体位置请见前文相应部分。



Van Helsing 30点

取得条件：用枪械Helsing杀死一个飞行的巨兽。

成就说明：飞行的巨兽出现的次数比较有限，而且大多不好杀，相比之下Dead City章节屋顶必须会遇到的那一只还算容易解决。考虑到Helsing的枪械性能并不出众，而巨兽又很耐打，可以先用好用的枪械把巨兽打个半死，最后再换上Helsing搞定。



Rain Man 30点

取得条件：完成Bridge章节不杀任何变异生物。

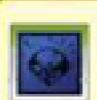
成就说明：利用好Dark One的提示，打死不开枪就行了。



Back to the Past 20点

取得条件：在Dead City章节看过全部幻觉。

成就说明：部分幻觉为剧情需要，部分幻觉则需要到特定的位置才会触发，前文攻略中已有详细说明。



True Spartan 50点

取得条件：守卫D6的时候一次不死。

成就说明：按照前文不杀人的打法一直躲着，基本上也就不会挂掉，因此这个要求其实是能够顺便达成的。



No shooting allowed 10点

取得条件：用飞刀连续杀死10名敌人。

成就说明：这个不难达成，身上准备好五把刀就可以开始飞了，只要飞得准就没什么问题。每次把敌人飞死后记得去尸体处把飞刀捡回来。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

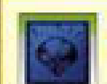


Gunslinger 15点

取得条件：用每种武器至少杀死一名敌人。

成就说明：用下列武器至少杀死一名敌人就行了，与枪装备上的额外配件无关。需要注意的是近身攻击的刀是额外算的。部分武器攻击力有限，可以用其他武器把敌人打得差不多了，再换上相应的武器解决。

武器种类
Trench Knife（近身攻击）
Throwing Knives
Revolver
Single-shot Pistol
Semi-Automatic Pistol
Bastard gun
Kalash
Kalash 2012
Bolt Action Rifle
Preved
Saiga-12
Uboinik
Duplet
Helsing
Tihar
Grenade
Grenade Launcher
Hand-Held Minigun



Weapon Smith 15点

取得条件：为一把枪械购买全部升级。

成就说明：这个要求很简单，因为只需要在一把枪上面花钱，有些装在同一位置的配件只用选择一个就行了，不一定要全部都买到。建议在Venice章节之后再拿到这个成就。



Shadow Ranger 70点

取得条件：完成游戏不杀任何人类敌人（除非迫不得已）。

成就说明：所谓的迫不得已就是最后一章的最后一名敌人（手拿喷火器的重装士兵），前文的流程攻略就是以这个成就的要求为目标撰写的。



Freedom! 10点

取得条件：释放囚犯。

成就说明：Pavel章节中拯救全部被关押的囚犯，实际上只需要在离开前拉一下控制杆就好了，前文流程位置有说明。



Within a Hair of Death 10点

取得条件：从红色战线逃脱。

成就说明：剧情成就，不会错过。



Big Momma 20点

取得条件：杀死Rhino。

成就说明：剧情成就，不会错过。



Savior 20点

取得条件：按莱斯尼斯基的要求摘下防毒面具。

成就说明：莱斯尼斯基利用安娜要挟主角的时候，按照他的命令取下自己的防毒面具。



Nobody's Home 10点

取得条件：无视Khan章节中的电话。

成就说明：接电话可以增加道德指数，但如果一路上都是严格按照增加道德指数的道路走的，这里不接不会对结局有什么不好的影响，无视电话直接走过去就行了。



Secret 10点

取得条件：了解红色战线全部计划。

成就说明：剧情成就，不会错过。



Revenge 35点

取得条件：杀死帕维尔。

成就说明：杀不杀看玩家如何选择，完美结局不杀，普通结局杀就行了。



Forest Guardian 20点

取得条件：从Watchmen的攻击中救出熊。

成就说明：这个熊就是The Garden章节的BOSS，BOSS逃跑之后会有其他变异生物攻击它，赶紧帮忙就行了，这同时也会增加道德指数。



Revelation 25点

取得条件：让莫斯克文说出真相。

成就说明：剧情成就，不会错过。



C'est la vie 80点

取得条件：摧毁D6，达成普通结局。

成就说明：达成普通结局就会解锁的成就。



Redemption 100点

取得条件：拯救D6，达成完美结局。

成就说明：达成完美结局就会解锁的成就。





Ranger Elite 30点

取得条件：将Ranger Mode通关。

成就说明：这个成就如果玩家直接完成Ranger Hardcore也会给。该成就有成就BUG，如果通关后成就并未解锁，可以先退出游戏，把DLC内容删掉，之后再重新安装，读取最后一个存盘点并通关即可解决。

Survivalist 80点

取得条件：通关Ranger Hardcore。

成就说明：几乎没有什么界面提示是这个模式相比于其他模式最明显的区别。军用子弹在这个模式下都攒下来当武器使用，这样会相对减轻压力。整个过程中可以只依赖Kalash一种武器，其他的枪全部卖掉用来换子弹。潜入在这个模式中是最佳选择，因为敌人对你造成的伤害太大，相对地也能节约更多物资。如果通关之后遇上了成就BUG不要惊慌，重复上一个成就中描述的方法即可。





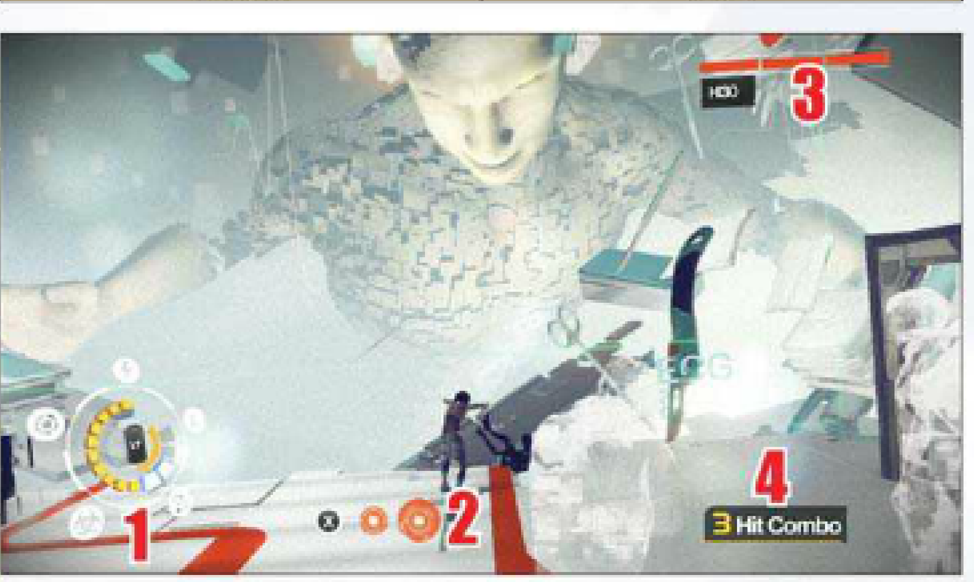
文 狼来了 美编 anubis

记忆猎人	Capcom	动作冒险
X360 Remember Me		美版
2013 年 6 月 4 日	1 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

《记忆猎人》是一款非常有想法的作品，游戏本身也融入了许多元素，比如高科技的近未来背景、“记忆”的数据化和商业化、可随心所欲组合出招式的战斗系统，可惜制作组还缺乏一些经验，某些细节上的处理并不理想，因此最后呈现出来给玩家的虽说不上是半成品，但也很难让人满意。此外游戏的可重复性不高，通关一遍后如果不是为了成就，很难会有再打一边的欲望。

基本操作

行动	指令
移动 / 倒退记忆	左摇杆
调整视点	右摇杆
重置视点	RS
行动键	B
跳跃 / 回避	A
足踢	Y
拳击	X
导航键	十字键下方向
锁定	LB
打开 S-Pressens 菜单	LT
加速移动 / 数据脉冲（锁定敌人时）	RB
麻醉闪电（锁定敌人时）	RT
感知引擎菜单	BACK
暂停菜单	START



1. 综合数据：四周的 5 个圆形图标分别对应 5 种 S-Pressens，圆环内左侧的方块为体力值，右侧的白色大方快为聚焦值，紧贴着聚焦值黄条为数据脉冲和麻醉闪电的能量。
2. 当前正在进行的组合拳指令
3.BOSS 的体力槽
4. 当前连击数

基本系统

Pressens 系统

打开感知引擎菜单后即可进入第一项最常用的组合拳实验室，在这里可以随心所欲地利用 4 种不同类型的 Pressens 组合出强力的招式，除了招式本身的攻击效果外，Pressens 还会带来额外的增益，下面是 Pressens 的分类和每个分类所带有的特殊能力。

●强力（Power Pressens）：能够造成极大伤害的攻击，有部分攻击带有终结技的特性，而且还能破坏部分敌人的防御。

●再生（Regen Pressens）：每次击中敌人都可以恢复妮琳的体力值，但相应地每次攻击都只能对敌人造成少量的伤害，合理使用能让妮琳处于不死的状态。

●冷却（Cooldown Pressens）：每次击中敌人都可以加快特殊能力 S-Pressens 的冷却速度，但相应地每次攻击都只能对敌人造成少量的伤害。



●连环（Chain Pressens）：能够复制上一个组合拳动作的效果，并且让效果提高一倍。

注意在游戏初期只有极少数的 Pressens 供玩家配置，需要积攒 PMP 值到一定程度后才能解锁更多的 Pressens，解锁时画面上方会有明显的提示。一周时击倒敌人时可以取得一定的 PMP 值，另外取得某些收集要素时也会奖励 PMP，从二周目开始，除了收集要素外只有通过完整使出 6 Hit 以上的组合拳，系统才会给予少量的 PMP 作为奖励。下面列出解锁 Pressens 时所需的 PMP 值得，越往后，需要的 PMP 值就越多，每升一级可以解锁一个 Pressens。

等级	所需 PMP
2	1100
3	2000
4	4000
5	7000
6	10000
7	14000
8	18000

等级	所需 PMP
9	23000
10	28000
11	33000
12	38000
13	43000
14	48000
15	53000

S-Pressens 系统

除了一般的 Pressens 攻击外，妮琳在游戏中还会遭遇到许多有着强力装备的敌人，他们可以飞行，又或者利用盾牌来格挡妮琳的招式，此时妮琳的通常攻击会无效化，而特殊能力“S-Pressens”则可以应对这种情况。S-Pressens 并不是组合拳中附带的能力，这些能力过于强大，妮琳只能单独使用，但是想要发动 S-Pressens 就必须依靠组合拳，每次攻击打中敌人或者被敌人打中时都会累积名为“聚焦值”（Focus Gauge）的特殊能量，当这种能量蓄满至少一格时就可以发动 S-Pressens，发动任意的 S-Pressens 都只会消耗一格聚焦值。S-Pressens 使用过后会进入冷却状态，冷却单位是“秒”，此时就算有足够的能量，在选取 S-Pressens 时也只会显示倒计时而无法发动能力。流程中会有详细的 S-Pressens 系统使用教学，大家在游玩时可以稍微留意一下。游戏中有五种 S-Pressens，它们的效果分别是：

●狂怒（Fury）：发动狂怒后，妮琳不会使用通常的组合拳，只需连续按 X 或 Y 键即可对最近的敌人进攻，连击的次数越多，威力越大，此外狂怒状态中的攻击也能直接对某些敌人实现破防。冷却时间为 66 秒。

●DOS：放出一个全屏的冲击波，但针对的是敌人颈后的感知引擎，使得所有敌人陷入短暂的昏迷，并且令隐身的敌人现形，还可以消除敌人的各种特殊能力，属于游戏中的“万金油”能力。冷却时间为 180 秒。

●逻辑炸弹（Logic Bomb）：可以对范围内的敌人造成伤害并破坏盾牌，注意发动后自己要迅速脱离到爆炸范围外，此外无法将持有盾牌的敌人作为目标。冷却时间为 180 秒。

●锈蚀（Rust In Pieces）：专门针对机械敌人的能力，可以让机器人变成妮琳的盟友，协助她战斗，但片刻后机器人会自爆，流程中只有少数的地方能派上用场。冷却时间为 180 秒。

●迷彩（Camo）：发动后妮琳会进入持续 30 秒的隐身状态，敌人无法察觉她的位置，她可以在这个状态下绕到某些敌人的背后发动记忆超载将其秒杀。冷却时间为 180 秒。



重组记忆

流程中有为数不多的地方需要玩家通过特殊的操作来重组他人的记忆。第一步是找到可以互动的记忆故障（Memory Glitch），首先逆时针方向旋转左摇杆将记忆倒退，期间按 RB 键可以加快倒退的速度，接近记忆故障时游戏中会发出特殊的声效提醒玩家，而画面中存在记忆故障的地方也会出现特殊的效果，此时要放慢转动左摇杆的速度，将记忆停在故障处，接着按 B 键就可以改变当前的细节，根据这个细节所带来的影响，整个记忆都可能发生变化。如果想取消改变过的细节，只需一直倒退记忆即可，但要注意无法只取消单个细节，比如前面改变了 ABC 三个细节，如果想取消 B 这个细节，那么在记忆倒退的时候就必须把 C 也取消掉，否则记忆无法倒退到 B 的地方。如果将个别特殊的记忆故障改变，

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

那么有可能会导致记忆重组为现实中不会发生的事情，我们将这种情况称之为“记忆错误（Memory Bug）”。个别地方会在一个节点上同时出现两个记忆故障，此时就需要用右摇杆来选择指定的目标。



其他战斗系统

连续对某些中等级别的杂兵进攻，积攒到一定伤害后他们会出现眩晕状态，此时画面中会提示靠近他们按B键发动记忆超载（Memory Overload）。记忆超载可以秒杀当前的敌人，此外还会得到一些PMP值以及S-Pressens的聚焦值作为奖励。

对付BOSS级别的敌人时，当他们处于濒死状态后即可上前根据提示按键触发终结QTE，QTE中出现的按键都是固定的，另外游戏中只有一处QTE需要玩家连打，其余的都为单次点击。如果QTE失败，那么妮琳的攻击会被敌人挡下来，此时就需要重复之前的攻击步骤将敌人的体力削减到一定程度后方可再次发动终结QTE。

使用组合拳攻击敌人时，周围可能会有敌人围过来偷袭妮琳，此时可以按A键回避，然后继续输入之前中断的组合拳的指令来使连段延续下去。初始只有一套3 Hit的组合拳，随着流程的推进会依次解锁5、6、8 Hit的组合拳模版。下面推荐几套组合拳供玩家参考。

除了近身攻击外，妮琳还会先后取得两种远程攻击，分别是数据脉冲（Spammer）以及麻醉闪电（Junk Bolt），前者的威力小但适合用来将墙壁上的跳跃者击落到地面，后者的威力巨大但使用时需要消耗整条远程武器的能量槽，流程中有不少地方都需要用这两种远程攻击来开路，此外部分敌人以及BOSS战也会免疫近身攻击，此时只能利用远程攻击进行输出。

3 Hit 组合拳				
构成	伤害	回复	效果	
P-强力-强力	125	0	0	基础的破防输出连段，伤害也非常可观
P-强力-连环	175	0	0	上一条连段的强化版，如果连环Pressens充足时可以考虑用这一套
P-再生-再生	35	21	0	对付精锐执法者时常用的回复连段，在敌人密集的地方也能籍此来快速回复一些体力
P-冷却-冷却	35	0	22	虽然只减少22秒的冷却时间，但灵活性高是它的长处

5 Hit 组合拳				
构成	伤害	回复	效果	
K-强力×3-连环	355	0	0	绝大部分敌人在挨完这套组合拳后都会倒下，非常适合用来对付执法者
K-再生×4	65	47	0	对付精锐执法者的利器，虽然威力不高但能抵消掉攻击精锐执法者时反射过来的全部伤害
K-冷却-再生-冷却-连环	65	11	60	该套组合拳的主要作用是减少冷却时间，但同时能恢复少许的体力并给予敌人一定的伤害
K-冷却×2-连环×2	65	0	96	完整使出该套连段两次就能点亮所有类型的S-Pressens

6 Hit 组合拳				
构成	伤害	回复	效果	
P-强力×3-连环×2	570	0	0	BOSS级别外的敌人全部都会被此套连段放倒，就算还活着也可以上前对其发动记忆超载了
P-再生×2-冷却-强力-连环	310	21	15	输出为主，同时回复少量体力并减少少量的冷却时间
P-冷却×2-强力-冷却-再生	140	0	80	速战速决型的组合拳，适合在范围较小的战区中使用以达到攻击敌人的同时快速点亮S-Pressens协助妮琳杀敌的效果
P-冷却-再生×4	80	57	22	攻击力不高，主要用来调整敌人的血量以便将其打晕发动记忆超载

8 Hit 组合拳				
构成	伤害	回复	效果	
K-强力-连环-强力×2-连环×3	1065	0	0	游戏中的最大伤害组合拳，对付个别BOSS和迷彩跳跃者的绝佳选择
K-冷却×2-连环-强力-再生-连环×2	690	0	52	对付一群执法者时有特效，打完一套刚好可以点亮狂怒，发动后可以快速打开局势
K-再生-连环-再生×2-连环×3	110	186	0	最大回复组合拳，可以瞬间将妮琳的体力回复至最大值，使用前推荐先发动DOS限制敌人的行动
K-冷却-连环-冷却×2-连环-强力-连环	400	0	107	5 Hit组合拳第三套的强化版

收集要素

游戏中共有4种收集要素，它们分别是记忆碎片（Mnesist memories）、急救包（SAT Patches）、聚焦插件（Focus Boosts）以及寄生虫（Scaramechs），流程中第一次遇到该类型的第一个收集时系统会作出相关的解释。其中收集记忆碎片可以了解更多的故事背景，急救包和聚焦插件则分别可以提升妮琳的体力上限以及聚焦值上限，而取得寄生虫时系统会给予玩家少量的PMP值作为奖励，全数收集这4种要素都会解开对应的成就。



体力相关

初始状态下妮琳拥有5格体力，通过收集散落在流程中的急救包可以将体力上限提升至最大的10格。游戏中回复体力的方法有两种，第一种是利用为数不多的回复装置一次性回复全部体力，另一种则是利用带有再生Pressens的组合拳击打敌人。



杂兵 & 对策一览



跳跃者

Prowler Leaper

攻击方式：近身挥爪攻击、攀墙扑杀

跳跃者是游戏里最常见的敌人，虽然它们的攻击方式并没有太大的杀伤力，但由于数量太多，因此被围攻时还是有一定威胁的。对付单个的跳跃者用两套装备了强力Pressens的3 Hit组合拳即可放倒一个，被包围时可以考虑发动DOS来强制让所有的跳跃者进入一段时间的晕厥状态，然后再逐个击破。它的攀墙扑杀距离非常远，而且经常会在画面外偷袭妮琳，如果不能及时用数据脉冲将其从墙壁上打下来，那就要在对付地面的敌人时时刻注意妮琳头上的红色感叹号提示，一有情况就要立即回避，此外DOS也可以让墙上的跳跃者掉落到地面。



剥皮者 Skinner Leaper

攻击方式：近身拳击、冲撞、狂暴状态、防御反击

如果跳跃者与剥皮者同场出现，那么需要先将跳跃者们全灭，之后才能解除剥皮者的狂暴状态并对其进行有效的打击，跳跃者的数量越多，剥皮者的进攻意识和频率越高，清理其他敌人时要提防它突如其来的冲撞攻击，回避冲撞时建议左右回避而不是朝它的方向翻滚。对处于狂暴状态中的剥皮者使用组合拳，那么它会发动防御反击，高难度中只有S-Pressens狂怒可以对狂暴的剥皮者造成伤害。对付剥皮者不推荐硬碰硬，建议先发动一次DOS令剥皮者以及跳跃者晕厥，然后趁机清理跳跃者以解除剥皮者的狂暴状态，游戏的后期妮琳会取得S-Pressens迷彩的能力，发动后能直接绕到剥皮者的后方对其使用秒杀性的记忆超载。

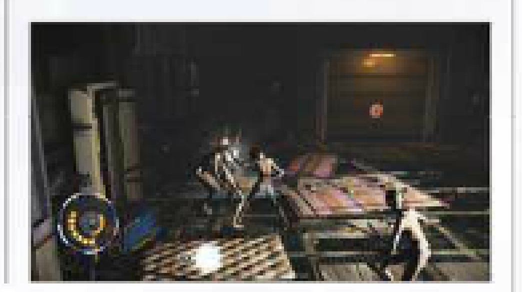




扼杀者 Strangler Leaper

攻击方式：近身挥爪攻击、隐形

扼杀者在本质上其实和跳跃者大同小异，只不过它们能通过隐形来使妮琳的组合拳无效化，而且挥爪攻击的威力更高，通常情况下它们会间歇性地在妮琳的背后进行偷袭，不想受伤的话就放弃当前的组合拳立即回避吧。在得到S-Pressens DOS以前我们只能通过射击场景内的探照灯或借助其他光源来令其现形，否则是无法对其进攻的，3 Hit的强力组合拳依旧是对付它们的最佳手段。





复原跳跃者 Reconversion Leaper

攻击方式：近身挥爪攻击

复原跳跃者的体力与一般的跳跃者、扼杀者相同，两套3 Hit的强力组合拳即可将其干掉，只不过当它们与敌方的精锐执法者精神连接时会疯狂地朝妮琳进攻，其攻击密度可以说是游戏里最高的，因此就算是3 Hit组合拳也很难有机会完全使出，通常来说打上两拳就要回避，否则在低难度中也很难全身而退。注意DOS对其无效，推荐的打法是发动S-Pressens迷彩将控制住它们的精锐执法者秒杀，随后复原跳跃者的行动方式就会变得与跳跃者一样缓慢。

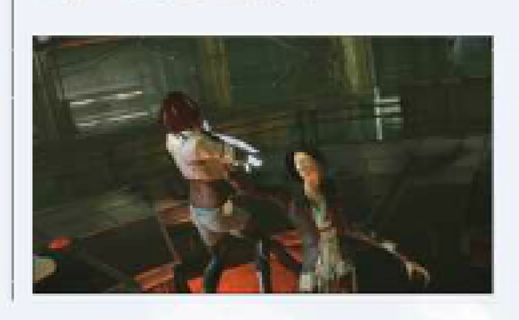




送葬跳跃者 Mourner Leaper

攻击方式：近身挥爪攻击、召唤跳跃者、瞬移攻击、提升攻击力

送葬跳跃者是最具威胁的一种跳跃者，它们会不断召唤出一般的跳跃者，因此逐一击破的战术对它们不成立，它的特性是和扼杀者一样平时处于隐形的状态，只有发动DOS才能迫使它现形。推荐打法是先利用源源不断的跳跃者积攒S-Pressens的能量，蓄到两格后先等它瞬移到自己背后再发动DOS，然后立即使用狂怒，顺利的话一次狂怒正好能将一名送葬跳跃者打晕触发终结QTE（最高难度也可以一次打晕）。不直接发动DOS的原因是如果它的距离太远，那么发动DOS后会将宝贵的进攻时间浪费在跑过去的路上。平时在打杂兵的时候要时刻注意自己的身后，看到它瞬移过来就一定要立即回避。如果不想攒两格S-Pressens能量再进攻，也可以只发动DOS，然后用配置了多个强力Pressens的8 Hit组合拳输出，只不过组合拳本身没有狂怒状态中连打Y键的护身效果，所以附近有其他杂兵时也许还需要配合回避来打组合拳。





执法者 & 监狱执法者 Enforcer Prison Enforcer

攻击方式：近身警棍攻击、脑锁、防御反击

执法者是人类兵种里最常见的类型，通常只会在近距离使用警棍攻击，威胁度还不如跳跃者高，妮琳的各种类型攻击都能对他们起作用，体力高既是他们的优势又是劣势，因为行动缓慢迟钝，我们可以上前随心所欲地用攻击力较低的6或8 Hit组合拳来赚PMP值，打得差不多时再补几下带有强力Pressens的攻击将他们打晕，随后即可上前使用记忆超载赚取更多PMP值。惟一需要注意的是，在面对监狱执法者（橙色服装）时，要小心他们的脑锁攻击，当他们在妮琳的背后慢慢靠近时就要提前拉开距离，如果不慎被脑锁命中，那么不仅会削减S-Pressens的能量，还会让所有已经点亮的S-Pressens立即失效并追加90秒的冷却时间。如果敌人的数量众多，可以考虑将他们引到一起然后再来一发逻辑炸弹。

游戏的中后期还会出现手持盾牌的执法者以及监狱执法者，他们会追加一招用盾牌突袭的招式，另外如果用组合拳攻击持盾的执法者，那么会受到他们的盾牌反击，简单难度下抵挡4次组合拳后他们会使用反击，而普通和困难难度依次对应2次和1次。此外数据脉冲的射击也对其无效，想破坏他的盾牌除了可以用一发麻醉闪电一击将其击破外，也可以对他周围的敌人使用逻辑炸弹，利用暴风震落他的盾牌，再者还可以对个别机械类的敌人使用锈蚀将执法者们吸过去达到破盾的目的。

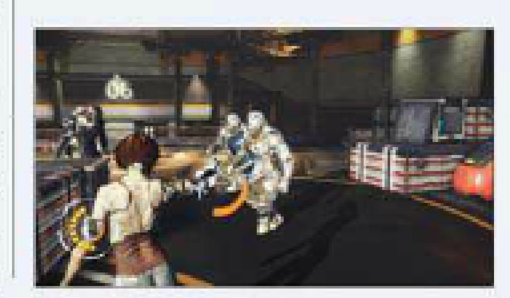




精锐执法者 Elite Enforcer

攻击方式：近身警棍攻击、加强跳跃者的攻击意识、反伤防护衣

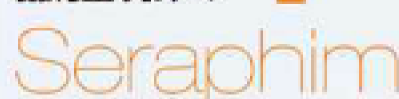
妮琳的组合拳或远程攻击在命中他时自身也会受到一定的伤害（千万不要对其使用麻醉闪电），因此我们需要组合出一套再生型5 Hit以上的组合拳来对付他，而且最好是在他落单的时候。他们通常都会携带大量的复原跳跃者一同登场，前面提到过利用S-Pressens迷彩来秒杀他们的对策依旧适用。精锐执法者也有持盾的兵种，对策与一般的执法者相同，用麻醉闪电射击他们的盾牌时不用担心会被反弹伤害。







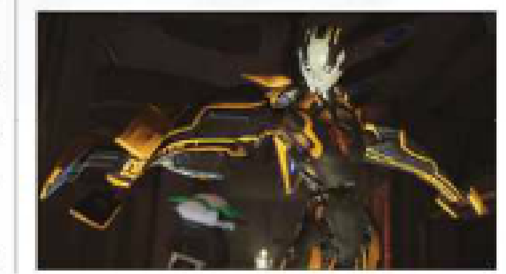




撒拉弗人 Seraphim

攻击方式：远程射击

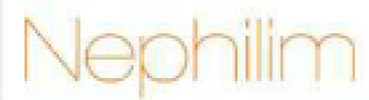
撒拉弗人长期呆在空中，组合拳攻击根本碰不到它，只有数据脉冲和麻醉闪电可以对其造成伤害，不过受到一定伤害后它会打开护罩抵御妮琳的远程攻击，此时必须专心回避它的远程攻击，等它解除护罩后远程攻击才会再次奏效，它的攻击方式很单调，威力也不高（高难度中攻击频率较高），只不过它们一般都会搭配其他兵种一同登场，在地面对付其他敌人时要注意画面中的红色感叹号提示，一有情况就要放弃组合拳来躲开撒拉弗人的偷袭，好在它们的体力值偏低，两发麻醉闪电即可将其击落。后期学会S-Pressens的锈蚀之后也可以利用此招来将撒拉弗人变成盟友协助妮琳的战斗。











拿非利人 Nephilim

攻击方式：追踪式跳跃砸击、护罩、引爆护罩

该种敌人的攻击方式非常有规律，先是飞在空中，锁定妮琳的位置后对其使用追踪式跳跃砸击，落地后会打开护罩，片刻后会在范围内引爆护罩（高难度中从落地到引爆之间的间隔非常短），随后会呆在原地进入一段无防备的状态（高难度中发呆的时间很短），注意和撒拉弗人相同，只有数据脉冲和麻醉闪电能够在它引爆护罩后的短暂无防备状态里对其造成伤害，同样也是两发闪电即可将其秒杀。锈蚀依旧是杀手锏，而且与撒拉弗人不同，被锈蚀命中的拿非利人会立即将场内的所有敌人拖拽到自己的身边然后自爆。

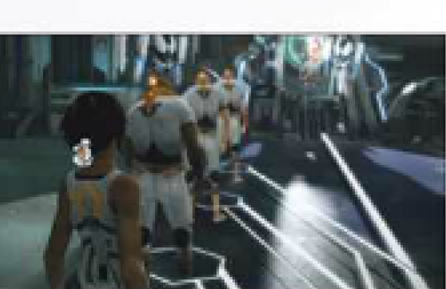




流程收集指南

EPISODE 0 Rebirth/Reboot

本章为序章，因此没有收集要素。游戏一开始，妮琳（Nilin）的记忆就被未知的组织抹除。剧情后根据提示依次用右摇杆将视点调整到机器上、推动左摇杆进行移动，然后跟随着地面的橙黄色路标移动到指定地点。当妮琳和脑海上的未知声音对话过后，画面会提示将视点调整到妮琳左侧的大门上，接着移动到大门附近时妮琳就会通过下方的狭缝来到门的另一侧。取回操控权后往右前方的过道移动，短暂的过场后巨型机器人开始猎捕妮琳，不要犹豫赶紧往前跑吧，注意妮琳在移动时会有一定的惯性，因此往左右移动时要轻推摇杆，否则移动得太远可能会卡在沿路的障碍物上，这里只要动作稍微慢一点就会被机器逮住导致游戏结束。跑到指定地点后妮琳会逃进一旁的管道落到下层，最后往前走来到圆形的房间里，靠近右上方的棺材后序章就结束了。



EPISODE 1 Low Life/Low Tech

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
5	0	6	0

一阵慌乱后，妮琳漂流到新巴黎的贫民区，刚刚死里逃生的妮琳马上就迎来了第一场战斗。根据提示按A键与敌人周旋一小会后按BACK键打开感知引擎菜单并进入组合拳实验室，组合出第一套3 Hit连段后就可以退出菜单和游戏中最低等的杂兵——跳跃者（Prowler Leaper）战斗。战斗结束后沿路前进会看到一个体力回复装置，稍作回复后收到艾奇（Edge）的联络，通话结束后来到第一处需要攀爬的地方，感知引擎会在场景上以较为显眼的橙黄色箭头指示玩家前进的道路，如果一段时间没能找到出路，系统也会提示输入十字键的下方向来指引玩家正确的去路。来到第三次需要攀爬的地方时，右边地面上的显眼位置有本章的第一个**记忆碎片**。



继续前进会再次收到同伴的联络，往前走时可以看到通路右侧有一个燃烧着的铁桶，穿过它右转再左转进入废弃的列车厢，左边是去路，而右边朝下方的小区域里有第二个**记忆碎片**。入手后一路前进来到街区，短暂过场后顺着场景中的箭头指引前进到某个地方时系统会告诉玩家附近藏有反抗军遗留下来的东西，观察一旁的显示器可以看到该物品所在的大概位置，显示器的左边是通往对面的桥梁，过桥后贴着右边走个几步就能找到第一个**急救包**。接着往回走来到另一侧，爬上墙壁并从墙上跳到对面的墙上，翻过墙壁后安全落地来到下一个战区。

不慎被偷袭后系统提示进入组合拳实验室利用再生类的Pressens组合出恢复体力的招式，同时5 Hit连段解锁。敌人同样是跳跃者，虽然数量比较多但相信难不倒玩家。战斗结束后爬上区域里的一面墙壁



上跳到对面的墙上，一阵攀爬回到平台上，往前走有一小段距离需要玩家按A键跳过去，先别急，在平台边缘右转进入狭窄的通道，尽头藏有一个**记忆碎片**。取得后继续前进来到一个装置（Cart）旁，按B键接触装置将前方的推车移开，接着继续前进就会来到有秘密显示器的地方，左转跳到对面的平台上有敌人出现，收拾掉他们后继续往前跳到对面的平台上，立即左转就可以看到角落里的**急救包**。

接下来要顺着管道爬到上方，注意个别必经之路会有液体喷发出来，需要稍等片刻再继续移动。爬到顶部出现过场，随后要与新敌人剥皮者（Skinner Leaper）以及片刻后出现的增援跳跃者战斗。与艾奇的通话结束后，开启场内的装置让起重机的吊臂垂下来，顺着吊臂爬到上方，稍等片刻后眼前的墙壁就会被机器人切开，顺势跳到对面的墙面上，经过一阵攀爬来到桥上出现过场。接着从桥上右侧的缺口处跳到前方墙面上伸出来的铁杆上，落到地面，旁边就有一个体力回复装置，往前走到一个分岔路口时会看到秘密显示器，显示器的右边尽头有**记忆碎片**，入手后再从显示器左边的路来到对面的左右分岔路，走左边的路来到尽头可以看到名为“低价蛋白”的店铺，店铺右边的角落里藏有**急救包**，接下来从右边的路一直往前走，期间会看到一把标有提示箭头的梯子，先不要爬上去，继续走到路的尽头左转即可找到**记忆碎片**。回头爬上梯子，往前走会看到标有“狭窄过道（Catwalk）”的装置，先无视它，前进到路的尽头再右转移动到尽头处，可以看到一个靠墙站着的机器人，旁边就有**急救包**。

先后开启两个狭窄过道的装置并从伸展出去的桥梁上往前走，从房屋外围的右侧前进，按B键踢开一扇门触发战斗。接下来便是根据箭头的提示进行一连串的攀爬，期间会路过一处漏电的平台，耐心等电力中断后迅速跳过去再跳到对面的管道上吧。从管道落地后地面开始崩塌，迅速顺着通路的左侧往前跑并跳到对面的梯子上，从梯子上降到最下方，按B键落到下面一点的地方，往左爬跳到一旁有嫣红色招牌的楼面，此时注意观察可以看到楼面的上下方都有提示箭头，我们选择往下落，接着往左边移动就能爬上平台取得**记忆碎片**，随后往上爬到顶端，过场后开动右边的装置，随后妮琳会搭乘推车移动，等推车停下来时注意观察画面右边可以看到闪闪发光物体，可以行动后贴着右边移动一点距离就可以找到本章的最后一个**急救包**，如果前面都有全数收集，那么此时应该已经集齐5个，妮琳的体力值会追加一格。来到吧台附近与汤米（Tommy）触发剧情，随后根据提示按B键开始重组奥尔加（Olga）的记忆。我们的目标是让医生杀死奥尔加的亲人而并非治愈他，先将记忆倒退到最开始，然后依次选择密封胶囊（Capsules）、麻醉面罩（Anesthetic Mask）以及手铐（Strap）即可达到目的，如果更改记忆传输器（Memory Flux）的细节，那么会导致记忆错误。



EPISODE 2
Macrowave

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
4	2	6	0

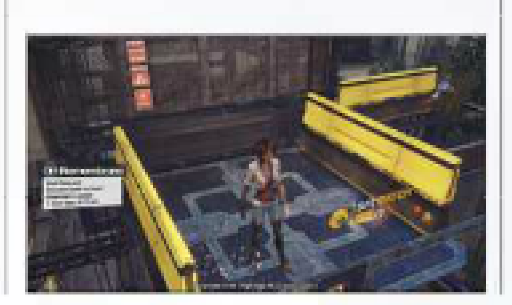


前进穿过大门来到有女性雕像的广场，面向雕像，在它的右前方有往下移动的阶梯，从阶梯下去后走到右后方的角落里可以找到**记忆碎片**。接着进入雕像左前方的通道里触发与机器人碰撞的过场，随后往前走触发与执法者（Enforcer）的战斗，该战同样没什么难度，注意当执法者体力不多时系统会提示对其使用终结技——记忆超载。战后调整一下视点寻找场景可供攀爬的箭头提示，箭头在某栋建筑的柱子上，靠近柱子会看到左侧的秘密显示器，而隐藏的物品其实就在显示器后面的墙壁一侧里，先爬上柱子，移动到墙后的上方时按B键落下即可找到**急救包**。随后翻过墙回到柱子下方，这次就老老实实根据箭头的提示完成一系列的攀爬动作吧。

来到屋顶会触发下一场战斗，此时妮琳的感知引擎会回忆起一个S-Pressens的能力，按LT键盘打开轮盘，然后用左摇杆选定并按A键发动"狂怒（Fury）"，敌人会出现大量的增援，同时冷却的Pressens也会解锁，进入组合拳实验室重新编排一套带有冷却效果的组合拳后即可借助狂怒的能力瞬间放倒大片敌人。战斗结束后爬上红色管道，注意从不断翻转的广告牌上移动时要按RB键加快移动速度，否则会因为动作太慢被广告牌挤到下方，从广告牌的另一端进入屋子后可以找到一个回复装置，离开屋子后根据提示攀攀爬爬，来到有"电击危险"提示的外墙，算好电力中断的提前量即可跳跃，期间会攀上一根管子，滑落到管子下方是正确的去路，而从管子的顶端继续攀爬跳跃到右侧尽头，落到阳台上后可以找到**记忆碎片**。

从管子落到地面后往左前方移动到大圆厅，取回操作权后可以看到右前方有秘密显示器，原地转身贴着右边前进到尽头可以找到**急救包**，接着转身顺着环形的通道前进到同伴拜德（Bad）的附近按B键抽取他的记忆。进门后接触地面的记忆器（Remembrane）了解情况，往前走一点开启第二个记忆器，期间注意大门左侧的装置，当画面出现提示时要按LB键锁定装置，然后迅速连点B键实现同步（Synchronize），同步失败的话要重新启动记忆器，同步成功后就可以上前打开装置和大门了。出门右拐触发战斗，完事后爬上通道中间的梯子开启记忆器，同步装置后打开上方的大门，往上攀爬时需要借助在空中移动的机器人才能顺利抵达目的地。来到有无人侦察机（Drone）的区域，开启眼前的第一个记忆器了解正确的去路，小心翼翼来到第二个记忆器的地方，开启后可以看到拜德爬上前面的高台，然后再大跳到右边扑街的影像，我们也爬上高台，左转往下方调整一下视点即可看到平台边缘处的**急救包**。

接下来我们也和拜德一样跳到对面，玻璃应声而碎，掉到屋子里



后吓跑了居民，跟着他穿过大门直走到尽头可以看到一座断臂的雕像，此时右转上楼梯，尽头处有**聚焦插件**。从设有弹钢琴机器人的房间处来到相邻铺有红色地毯的房间，撩桌子机器人左边的桌子上有**记忆碎片**。收集过后从阳台跳到对面的管子上，来到顶端跳回到屋顶进入战斗，敌人全都是执法者，此战建议多用配置了强力Pressens的3 Hit组合拳来对付敌人，对敌人打满三套就能对其使用记忆超载。放倒全部敌人后继续爬墙，此时连妮琳都不耐烦地质问艾奇有完没完。牢骚归牢骚，从建筑物内侧一路爬到上方，再次发现拜德留下的记忆器，开启记忆器跟着拜德躲开途中的侦察机，开启第二个记忆器后同步大门的开关，进门后会看到第三个记忆器，记忆器左前方的通路尽头有**急救包**，而右前方通路尽头的小房子里则有**记忆碎片**。入手后回到第三个记忆器的地方，开启记忆器并同步墙壁上的开关，随后开启开关将百叶窗关起来，籍此来遮挡侦察机的视线，回到屋子门口，此时也会出现一个记忆器，开启后就可以跟着拜德安全地前进了。

翻进屋子里后从红色大门的上方往上爬，来到顶部右转进入战斗，战后再从执法者爬进来的地方翻过去，落地后左转走过一小段阶梯，右转在长椅上找到**记忆碎片**，随后根据箭头提示跳到对面的大楼上并盗取目标的部分记忆。完事后继续跟着箭头往屋顶移动，爬过广告牌后需要跳到管道上，从管道爬到顶端后翻进左边的露台，接着右转来到一旁的露台里找到**记忆碎片**，继续前进会看到回复装置和通道中的秘密显示器，出门右转即可找到**聚焦插件**，接着来到广场上进入BOSS战。

BOSS
奇才克里莫斯
KID X-MAS

本BOSS战分为三个阶段，画面的右上角有BOSS的三格体力，每格代表一个阶段。前面两个阶段中妮琳的组合拳很难从正面对克里莫斯造成伤害，这里除了可以积攒能量发动S-Pressens狂怒来突破他的防守外，也可以等待或诱使他使出冲撞攻击，回避过后他会露出短暂的破绽，此时便可以上前用5 Hit组合拳重创BOSS。第二阶段中BOSS会追加远程的飞行道具攻击，同样可以用回避轻松躲开。最后一个阶段里BOSS不再使用冲撞，也就是说我们只能通过积攒能量发动狂怒来对BOSS造成伤害，另外地面会出现类似定时炸弹的干扰物，炸弹爆炸前会有明显的范围提示，迅速离开爆炸的范围即可全身而退。当BOSS接近空血状态时我们就可以上前按B键触发QTE过场了，如果QTE输入失败，那么需要再对BOSS造成一定伤害后才能再次触发QTE，值得一提的是QTE是固定的，因此就算反应不过来，多试几次也能顺利通过。

战斗结束后妮琳学会技能——数据脉冲（Spammer），使用方法是先用LB键锁定目标，然后按RB键射击，射击时会消耗相关的能量槽，而能量槽会随着时间的经过快速恢复。利用数据脉冲将四周的装置关闭，然后再对大门上方的装置射击，本章结束。



EPISODE 3

High Tension/Deep Exit

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
5	2	6	10

和艾奇通过话后，从一个类似跳蚤市场的地方来到一扇需要用数据脉冲打开的大门前，先不要进门，进入门右边的通道，尽头处左转进入一个摆满红色家具的小区域，里面有急救包。进入大门往前走，系统会提示玩家用数据脉冲射击墙壁上的寄生虫，接着从右边的楼梯移动到最下方，右转看到半开放状态的铁栏，铁栏上标有“车身与喷漆”的字样，靠近它即可找到记忆碎片，入手后继续往前走一段路来到秘密显示器前，从显示器左边的楼梯来到下方触发战斗，系统会提示6 Hit组合拳解锁，进入组合拳实验室后再立即退出，原地转身并按RS键重置视点，左前方的角落里有急救包。随后用数据脉冲打开大门，进门后沿路往前走会来到地面上有一滩水的地段，水中有高压电，用数据脉冲对着水后方上面的装置射击打开门，然后就可以从右边绕过高压电的地段。往前走经过一小段往下走的阶梯后右转会看到一大段往下方移动的阶梯，同时可以看到左前方有一个失去知觉的人趴在栏杆上，移动到人的背后，往左上方调整视点可以看到墙壁上的装置，射击打开装置后可以看到匿藏在墙上的寄生虫。

通过楼梯往下走并一直前进打开大门来到战斗区域，系统会提示玩家用数据脉冲将墙壁上的敌人射下来，同样是先将跳跃者全灭后再对付剥皮者，这里还可以将“You missed me”成就解开并顺便累积一下“The fallen”成就里需要击落的敌人数量。战后将场景一侧墙上的两扇百叶窗（Shutter）射下来，爬上百叶窗，往左边移动并跳到有“Bits”字样的广告牌上，翻过去跳到对面，移动到右边尽头往上爬，接着再移动到右边尽头跳到对面凌空横着的白色镂空柱子上，此时不要落到下方提示的箭头上，而是顺着柱子往左边移动，一小段距离后可以看到画面左侧的箭头提示，跳过去再一直往建筑物的右边移动到尽头落地，右转往前走几步，此时可以听到寄生虫的声音，原地转身朝右上方调整视点可以看到建筑物上的装置，射击装置后即可找到墙面上的寄生虫，接着再原地转身贴着右边来到尽头，地面上有急救包。

收集过后原路返回到镂空的白色柱子处，这次落到下方的平台边缘，翻上去再往前走翻到下方的平台上收到艾奇的联络，跳到并翻过前方的熊猫广告牌，再跳到对面的平台，左转可以在左侧角落的小圆桌上找到记忆碎片，随后通过墙面上的梯子来到上方，往前移动到宽敞的区域触发战斗，连环Pressens会在此战中解锁。战斗结束后射击墙上的装置放下梯子，攀爬移动到一个平台上时会出现秘密显示器，其实该平台的一侧就有梯子通往下方的平台，而聚焦插件就在上面。回到显示器的平台，借助前方伸出来的铁杆跳到对面，往前走到尽头左转等门上的装置读取完毕后开门，进门后注意观察前方墙面上的风扇，寄生虫就在最左边的风扇上。汤米的通信结束后从标有“危险（Danger）”的燃烧建筑物右边的小铁梯往下走，走到楼梯下方后原地转身重置视点即可看到右前方角落里的记忆碎片。

前进开启对面的起重机（Crane），起重机移开后跳落到对面，前进右转对着上方的面板射击，寄生虫就藏在升起来的面板下方。





随后跳落到面板下方往前走进入过场，过场后将路上的探照灯打开，接着就可以一边跟着逃跑的敌人前进一边打开沿路的探照灯，从梯子爬到上方打开大门来到战斗区，本战会出现新敌人扼杀者（Strangler Leaper），在得到特殊的S-Pressens能力以前我们只能通过射击场景内的探照灯令其现形，否则是无法对其进攻的，探照灯片刻后会自动关闭，需要重复开启直到全灭敌人为止。前进要跳到对面有高压电的电网上，电网会有短暂的断电时间，抓紧时间跳过去往上爬然后再跳到左边的墙面上，根据提示攀爬一阵子后妮琳坠落到下方，恢复过来后前进右转打开墙上的装置和大门，出门看到远处上方有跳跃者在掳走人类，而他们的下方，也就是尽头标有“需要睡会儿觉吗（Need some sleep）”字样的地方，靠近后可以找到记忆碎片。

取得记忆碎片后回过头来打开通路一侧的装置，爬上去落到前方的区域里开启装置触发战斗，对付扼杀者有奇效的S-Pressens——DOS在战斗中觉醒，发动后可以强制让所有扼杀者现形，包括一般的敌人在内，场内的敌人全都会进入一段时间的晕眩状态任凭玩家宰割，除了DOS外同样可以利用探照灯来杀敌，只不过探照灯熄灭后要经过较长的充电时间才能再次开启。战后开启监控平台放下蓝色的平台，爬上场景内一侧的墙壁上再跳到该平台上方开启装置，然后就可以利用数据脉冲来调整对面墙壁上的装置，只要确保通往上方终点的路线上没有横杆挡住即可，初次游玩时可能要多调整几次。爬到最上方后跳到对面的梯子上，接下来是一连串的攀爬跳跃，来到面向涡轮装置的地方，转身可以看到左前方墙面上的寄生虫。回过头来射击涡轮装置，在涡轮停下来后迅速翻越过去，落地后一直前进，途中有秘密显示器，显示器的后方还可以看到墙上的交付无人机装置（Delivery Drone），此时我们从显示器左边的过道往前走，然后左转查看转角处的上方，会发现提示攀爬的箭头，爬上去就可以找到急救包。

接着打开装置进门就可以回到汤米的酒吧触发战斗，这里的敌人较多，我们可以将敌人引到场景的边缘，然后利用一般的攻击将它们从边缘打下去，当然也可以利用S-Pressens的能力来和敌人肉搏。开打一阵子后汤米会呼唤妮琳，回到吧台附近就可以取得新技能麻醉闪电（Junk Bolt），使用方法是锁定后按RT键射击，注意每次射击后都会直接将数据脉冲的能量槽消耗光，需要等能量自动充填满后才能再次使用。立即用麻醉闪电射击眼前的一个装置，随后敌人会源源不绝地出现，我们要做的是在限定时间内用麻醉闪电射击两侧的装置封住敌人的增援，将两处的装置都关闭后收拾掉剩余的敌人就能结束战斗。

剧情后来到下水道，右侧墙壁上有回复装置，用麻醉闪电摧毁眼前生锈的铁栏后翻过去，落地后右转走到尽头附近左转、前进走到尽头左转，前进到尽头是一个铁栏，铁栏后面仔细观察可以看到远处的寄生虫，不过由于距离太远目前还无法对其锁定射击，右转可以看通路上方有两具机器人的身体和数个机器人的头部，从它们的下方走过去后左转到左前方的通道尽头，射击铁栏后远处的装置，然后迅速回到刚才可以看到寄生虫的铁栏处，会发现寄生虫所在的机器已经移动到附近，对其射击吧。接着继续前进看到秘密显示器，前进到尽头在分岔路右转走到尽头就能找到聚焦



插件。回到分岔路从左边前进，来到下层后注意周围的水都有毒，我们只能在较为狭窄的通路上前进，对付盘踞在这里的敌人时可以发动一次DOS，然后再逐个击破，比较讨巧的打法等它们攀附在周边的墙壁上时用数据脉冲将它们击落到水里实现秒杀。来到通路尽头要从右侧的墙壁上移动，落回到前方通路上后对着左侧强光处的装置使用麻醉闪电降下平台，跳过去后往前走到尽头爬上梯子再一直前进到尽头，左转进入列车。

在列车的一侧尽头找到目标后列车开始暴走，随后沿路干掉杂兵并开启大门来到尽头处，此时目标绿牙约翰尼（Johnny Greenteeth）会企图进入列车，我们要一边用麻醉闪电在限定的时间里射击列车门两边上的装置，一边清理列车里的杂兵，最后根据提示抽取约翰尼的记忆。从坠毁的列车中躲过一劫的妮琳拍拍身上的灰便继续前进，通路尽头的墙面上有**寄生虫**，随后左转开门，进门后右转一直走到尽头会看到**记忆碎片**，期间艾奇会与妮琳联络。拿完碎片后从左边的楼梯往下走，接着一路前进到尽头爬上梯子，从梯子上跳到对面悬空的过道，再从过道尽头跳到列车里，在列车内走到尽头右转出门，往前走一小段距离可以看到左侧有提示箭头，而右侧有一辆翻倒的列车，列车里还有块大石头，调整视点，列车的内壁、大石头的右上方藏有**寄生虫**。

登上左侧箭头提示的台阶后左转前进，来到尽头从大门下方爬出去触发战斗，战后翻过护栏继续前进可以看到地面上的记忆器，第一个记忆器是交代剧情，来到第二个记忆器的地方，先不要打开记忆器，从眼前的阶梯来到下方标有“危险”字样的区域，右转可以看到地面上的**记忆碎片**，记住这个地方然后回过头来打开记忆器，跟着绿牙约翰尼移动时顺带过去取碎片。安全越过雷区后看到秘密显示器，从一旁的梯子爬上去，跳到右侧的墙面上，然后立即输入摇杆的下方向往墙面正对着的方向跳跃即可找到**急救包**。接着回到刚才跳过来的地方根据箭头提示移动，爬上一个平台后可以看到远处有一根伸出来的铁杆，铁杆上有箭头提示，而铁杆右侧的屋顶上有**寄生虫**。收集过后跳上铁杆，根据提示攀爬落到地面，接着就要多次利用记忆器里的影像跟着约翰尼在雷区里移动，最后同步并开启排雷装置，让地雷哑火后靠近地面的井盖时本关的BOSS登场。

BOSS
索恩
Zorn

因为只有数据脉冲和麻醉闪电能对BOSS造成伤害，而BOSS在近距离时的攻击不仅速度快范围也大，因此建议时刻与BOSS保持距离并将其锁定，以防它突然使出远距离的跳跃攻击而无法得知躲避的时机。除了一般的近身攻击和远程的跳跃攻击外，它还会利用震地来在短时间内限制妮琳的行动，不过BOSS本身也有出招硬直，就算被震到了不能动，威胁也不大。推荐的打法是先用多发数据脉冲积攒S-Pressens的能量，蓄满后就用麻醉闪电毁掉BOSS的一条手臂，等BOSS发飙后立即发动DOS令其沉默，在这段沉默时间里争取将它的另一条手臂也破坏掉，失去双臂的BOSS会开始使用能量球攻击，此招的先兆是BOSS现在身前制造出一个能量球，片刻后能量球爆炸，爆炸的攻击范围基本上是全屏的，不过只要算好提前量即可用回避轻松躲开，躲开后迅速对BOSS本体来一发麻醉闪电，接着就可以上前使用终结QTE了。战斗后掀开井盖，妮琳纵身跳入，本章结束。



EPISODE 4
Panoptic Icon

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
1	4	6	10



来到巴士底狱与艾奇对话，往前移动到秘密显示器附近时候再次和艾奇通话，随后会在通道中遇到无人侦察机，而通道尽头右转进去的过道里**聚焦插件**，我们需要先藏进通道右侧的隔间里，等无人机路过后再迅速出来跑到前方右转到通道里取得插件。随后转身等无人机走远后攀上对面的平台，跳落到前方的区域里触发战斗，该战有跳跃者和扼杀者，不想用DOS的话可以射击涡轮装置打开探照灯。战后我们背对着涡轮装置，重置视点，然后将视点调整到右上方，可以看到墙壁上写有硕大的“08”，而08的右侧则有供妮琳攀爬的东西，爬上去移动到右侧尽头再往上爬，来到平台上走到尽头可以找到**记忆碎片**。回到涡轮装置处，这次从右侧的管道上移动，一阵攀爬跳跃后落地会看到前方地面上被跳跃者摧毁的无人侦察机，上前接触它，之后遇到无人机时就可以看到它们的扫描范围了。

打开一旁的门小心翼翼地躲开无人机前进，来到秘密显示器处，前方是环形的通道，两台无人机以逆时针的方向在通道中移动。进入通道，走到尽头右转找到**急救包**，然后回到环形通道中尾随着无人机前进，来到一个转角处爬上梯子，之后一边攀爬一边和艾奇对话，来到最上方根据艾奇的提示打开一旁的牢房对接装置，然后来到场景中央附近的牢房里移动到另外一个区域。自由行动后转身往前走可以看到远处一台原地不动的无人机，贴着左侧墙壁移动到这台无人机的扫描范围旁，将视点调整到前方印有“23”字样的墙面上，仔细观察可以看到**寄生虫**，注意要贴着无人机的扫描范围，否则无法锁定寄生虫射击。回过头来顺着环形通道逆时针移动，期间会遇到一个捉狂的女病人，过场后躲开前方的一台无人机后来到巴士底狱（La Bastille）的门前，门对着的通道边缘的下层墙壁上藏有**寄生虫**，具体位置大家可以参考图片。



射击完寄生虫后依旧不要进门，继续逆时针移动，利用通道中的隔间躲开一台无人机后来到尽头右转进入隔间，里面有**记忆碎片**。接下来进入巴士底狱的门，进门后一直往前走同时注意观察前方的天花板，上面有**寄生虫**。随后折回来沿着蓝色的通道移动到楼梯的下方，无需进入眼前的技术室，右转到有无人机的通道，往前走一点可以左转，先不转，观察对面墙壁的上方可以看到**寄生虫**，射击完寄生虫后左转，顺着通道左侧（右侧是前往下层的去路）躲开两台无人机移动到尽头可以找到**聚焦插件**，回程时也要注意不要被无人机扫倒，否则就要重新收集一遍费时费事。从通道右侧移动到下层，前进触发过场后跟随沃恩（Vaughan）进入更衣室开战，全灭敌人后抽取他的记忆。

离开更衣室开启记忆器同步通

往行政办公室的门，来到尽头进门会被敌人正面袭击，系统提示用麻醉闪电可以摧毁他的盾牌，因为敌人只有一个，所以推荐大家组合出没有攻击力的 6 Hit 组合拳来招呼他以赚取一些额外的 PMP 值。完事可以看到左右两边都有门，进入右边的门可以在里面找到**记忆碎片**，取得后开启旁边的门从通道尽头的门进入执法者的训练室开战。当敌人的增援赶到后我们的妮琳再次觉醒了新的 S-Pressens 能力——逻辑炸弹（Logic Bomb），利用它将敌人的盾牌全部破坏后就可以考虑发动 DOS 来鱼肉敌人。战后出门左转，墙上有**寄生虫**，继续前进打开记忆器同步大门，此时敌方会开启中央的装置，待妮琳可以行动时立即往左边走，而**寄生虫**就在中央巨型装置的外壳上，位置基本与妮琳平行，如果没能及时对其射击也不要紧，呆在柱子后耐心等待寄生虫再次随着装置旋转过来吧。射击完水平位置的寄生虫后，接下来观察一下装置上方，外壳上同样藏有一只**寄生虫**。随后一边躲避装置的照射一边移动到通道尽头右侧的房间里，打开记忆器然后和马桶同步……

开启马桶上的装置移动到另一个区域，下楼梯后往右后方转，前方有左右来回移动的无人机，而它的左侧角落里藏有**聚焦插件**，入手后从楼梯的另一侧往前移动，下楼触发过场，随后与新敌人撒拉弗人（Seraphim）以及执法者开战。战斗结束后从场景一侧的楼梯往上走，走到楼梯上方后需要往前走然后右转继续上楼梯，这里暂时先不右转，左转即可看到墙上的**寄生虫**。右转上楼梯开门，进门后左转前进到尽头标有“Restricted access”的门前，门的左侧角落里有**聚焦插件**，取得插件后进入另一侧的红色通道。

进入审讯室的门看到麦德姆（Madame）在拷问拜德，趁机抽取麦德姆的记忆后穿过一旁的门，接着不要进入右边的门，直走进入眼前的门后立即右转即可找到在瓶子后方的**记忆碎片**。随后回头进入右边的门，顺着通道一直向前推进到新敌人拿非利人（Nephilim）出现为止。当敌人的增援出现后新的 S-Pressens 觉醒——锈蚀（Rust in Pieces），利用它可以轻松地将机器类的敌人秒杀，同时在其自爆前还会协助妮琳对付敌人。

战斗结束后打开右边的门，进去后再进入右侧的门移动到尽头找到**记忆碎片**，接着回到进来的地方从左侧前进，记忆器会交代一些剧情，上楼梯后会看到另一个记忆器，先不要打开，往前走进入左前方的门，进门后左转朝上方调整视点找到**寄生虫**，然后进入记忆器右前方的门，在同样的位置找到另一只**寄生虫**。接下来开启记忆器，麦德姆会分成两人分别进入左右两边的门，迅速将两边的门都同步后即可从其中的一扇门进入，开启场景中央的记忆器触发与残像的战斗，敌人中有手持盾牌的兵种，用麻醉闪电将其击碎即可。战斗结束后搭乘电梯来到麦德姆所在的地方，过场后前冲跳过两个坑进入 BOSS 战的环节。

BOSS 麦德姆 Madame

麦德姆的体力槽分为两格，这表示战斗主要有两个阶段，不过第一阶段中严格来说又分为三个阶段。她不会主动对妮琳进攻，而是召唤出杀不尽的执法者以及撒拉弗人的幻影来围攻妮琳。第一阶段的战斗开始后先用一发麻醉闪电将空中的麦德姆击落，在她落地的同时场景里的所有杂兵都会消失，我们要在 6 秒钟以内上前给她一拳，成功命中后她会出现 10 秒钟左右的硬直让我们练习 8 Hit 组合拳，尽量组合出最高攻击力的套路吧。当麦德姆恢复过来后会开始在空中瞬移，数据脉冲和麻醉闪电此时无法对其锁定，利用地面的杂兵积攒 S-Pressens 的能量槽和减少冷却时间，然后发动 DOS 将 BOSS 震落到地面，继续上前打 8 Hit 组合拳。当她再次回到空中后会施展流星雨，此招看似强悍，其实只要站在原地不动，等画面出现流星坠落的提示后再随便走几步就能躲开，该招会持续



20 秒左右。如果能量充足的话可以直接发动 DOS 中断她的流星雨。

打掉她的第一格体力后进入第二阶段，同样先用一发麻醉闪电将其击落，注意不要立刻上前攻击，麦德姆会制造出多个分身（她的体力越少，分身的数量越多，最多为 7 个），真身也会混在其中，如果妮琳对分身攻击的话不仅不会对麦德姆造成伤害，自己反倒会扣血，受到攻击的分身会消失，但我们必须在攻击 3 个分身以前找到本体，否则 BOSS 会回到空中。有两种常用的方法可以识别出麦德姆的真身，第一种是发动 DOS，发动后分身会全体指向真身；第二种是根据麦德姆的动作来判断，分身会右手叉腰，而真身是以右手垂落在身旁的姿势站立。攻击到真身后可以开始打 8 Hit 组合拳，当 BOSS 恢复过来后要迅速和她拉开距离躲避她的范围攻击，本战中不推荐使用 S-Pressens 狂怒的原因是 BOSS 本身对狂怒具有一定的抗性，片刻后麦德姆再次飞回到空中，发动 DOS →用麻醉闪电将其击落→攻击真身→ 8 Hit 组合拳输出，重复这几个步骤即可将她打扑在地上，上前发动终结 QTE 结束 BOSS 战，注意最后一个 QTE 需要连打键。

回到现实后先不要对麦德姆出手，面向她，原地转身重置视点，左前方远处角落里的装置根部藏有**记忆碎片**。抽取麦德姆的记忆后学会技能强力数据脉冲，根据艾奇的提示控制眼前的装置往上移动，然后拖拽着记忆伺服器移动到场景的另一侧，稍等片刻后再移动回来，期间注意修复上方的铁轨（Rail）。完事后会进入过场，取回部分记忆的妮琳意识到自己曾经重组过他人的记忆，将记忆倒退后依次选择瓶子（Bottle，只选择瓶子会出现记忆错误）、手枪（Gun Safety，记忆中会出现两次与手枪有关的记忆故障，选第二次，选第一次的话会导致记忆错误）、桌子（Side Table）即可让弗兰克失手杀死自己的爱人，同时本章也到此结束了。



EPISODE 5 Headshot

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
3	3	6	10

章节开始后转身打开左前方的门，进门后一直往前走到楼梯下方，**寄生虫**就在左上角的天花板上，射击后右转到尽头再右转，这里有另一只**寄生虫**。原路返回前进，前方高压电地段可以利用强力脉冲将右前方的广告牌从水中抽出，移动到前方没有的水的地方后再放下广告牌。继续往前走打开一扇门后可以看到前方的雕像，左转会看到路旁的秘密显示器，将前方的百叶窗往上移后一直走到尽头看到标有“警告（Caution）”的脚手架，爬上去再爬到左上方即可找到**聚焦插件**，不过在此之前先要对付一些杂兵。入手后从红灯区往上爬，此时会收到艾奇的通信，右转往前走一小段路后可以左转走到尽头，在右边风扇后方的墙壁上有**寄生虫**，射击后回到通道中向前移动，穿过一扇百

叶窗回到中间有巨大雕像的环形广场，通信过后将前方的升降机上移到顶部，然后跳到它的外围，随后再跳到一旁中央的环形平台上，从平台跳到环形过道的另一侧后，右转到尽头找到**记忆碎片**，取得后在逆时针移动到环形过道的另一侧爬上管道，一阵攀爬后来到有无人侦察机的地方，躲开它们的扫描往前走看到右侧的秘密显示器，继续往前走可以看到尽头的无人机以及它后方的门，射击装置打开门，门里就有**聚焦插件**，取得后不用急着移动，无人机的侦查范围是刚好扫不到聚焦插件所在的地方。

接下来进入一旁的门，一本道攀爬一阵后艾奇来电进入过场，过场后先不要跳到左前方的红色广告牌上，往右下方调整视点可以看到墙面上有红色的管道，轻推摇杆走到右前方的边缘按B键，妮琳就会自动攀附到平台边缘上，根据箭头提示通过红色管道移动到阳台上取得**急救包**。跳到红色广告牌上，翻过去爬上一旁的管道，从写有"JAX"字样的熊猫广告牌移动到对面落地，往前走几步转身查看熊猫广告牌，**寄生虫**就在广告牌的左下角，回头利用强力脉冲将前方的太阳能电池板放下，跳过去后开战，地方狭小，推荐直接将敌人从边缘打下去。战后前进到有秘密显示器的地方，往前跳过一个坑，可以看到前方的墙壁上有执法者的涂鸦，从涂鸦的左上方爬上去，此时系统提示往左侧移动，而我们只要跳到没有提示的右侧并移动到尽头落下就能在平台中找到**聚焦插件**。接着往涂鸦的左边攀爬前进，来到战斗区域后初期可以借助广告牌的灯光来对付扼杀者，增援出现后广告牌被闪电击中开始间歇性短路，如果不能发动DOS让敌人现形，那就必须借助广告牌短暂的亮光对现形的扼杀者进攻，这里推荐用装载了冷却Pressens的3 Hit组合拳来快速减少DOS的冷却时间，否则战斗时间会拖得比较久。

战斗结束后爬上区域里的管道一路前进到有橙黄色门的平台上，不要进门，门的右侧有秘密显示器，面对显示器，原地转身重置视点，攀爬上右前方的红色管道并根据箭头的提示即可翻进去藏有**急救包**的地方。原路返回进入橙色门，小心不要被门后的无人机"阴到"，左转开门进入，往前走会看到右侧的门上有开关，解决掉眼前突然闯进来的新敌人精锐执法者（Elite Enforcer），打开右侧的门再来到右边的吧台可以找到**记忆碎片**。前进到有两台无人机的地方，右前方有两个小隔间，先翻过护栏进人最右边的隔间，射击里面的开关，然后回到刚遇到无人机的地方，射击左边隔间的开关将最先遇到的无人机关在左边的隔间里，然后就可以趁后边一台无人机进入最右边隔间的时候跑过去。出门进入过场，随后开启左前方的起重机开关，然后再用强力脉冲将起重机右侧的吊臂移动到左侧，跳到吊臂上并根据箭头提示从起重机的梯子上移动到上方，左转开启起重机开关，开启后不要动，等起重机停下来后按锁定键，妮琳就会自动锁定远处广告牌左侧建筑物上的**寄生虫**，射击后就可以转身移动到起重机的另一侧跳到对面的建筑物上触发剧情。

过场后开始躲避变态执法者特雷斯（Trace）的追捕，在管道上攀爬时会出现落到下方的短暂过场，随后特雷斯会暂时无法对妮琳射击，爬回到平台上刚迈出脚时特雷斯再次开始对妮琳射击，迅速从右侧往前跑，跳过两个大坑后地板会崩塌，掉到下层后不要往前跑，转身走到尽头可以找到**记忆碎片**，入手后继续前进到跳到对面，落地后迅速用强力脉冲将前方的铁挡板往下移动，接着爬上铁挡板顺着箭头往上方移动，期间不要移动得太快，特雷斯会将妮琳必经之路上的铁挡板射下来，如果移动太快的话会被枪击秒杀，需要攀附在挡板等他的射击完全停下来后再继续移动。来到上方后要将对面的无人机入口往下移，接着要迅速跳过去再往右侧移动，最后来到左侧有入口的桥梁上，转身可以看到对面的**寄生虫**。进门前进来到另一条天桥上后特雷斯再次出现，在崩塌的地面逃跑时建议走左侧的道路。



暂时躲开特雷斯后马上要和执法者们战斗，战斗结束后出门攀附到桥外侧时特雷斯又来了……迅速根据箭头的提示攀爬跳跃，落到屋子里后往前移动一阵后要与执法者战斗，全灭敌人打开左侧的门进入，往前走个几步就能听到寄生虫的声音，右侧门牌号为502的房门后藏有**寄生虫**，射击后开启通道左侧的门上楼梯，干掉执法者后打开右侧的门进入，楼梯前有回复装置。上楼开门触发过场，过场后妮琳会躲在障碍物后，等直升机的探照灯移开后迅速移动到左边的另一个障碍物后，以同样的方法再往左边的障碍物移动触发过场，这个障碍物的另一侧藏有**寄生虫**，我们可以先射击右边建筑物上方的风扇引开特雷斯的注意力，然后迅速移动到另一侧射击寄生虫。之后同样等探照灯移开后往前方的梯子处移动，爬上梯子从平台上跳到直升机外壁就可以暂时让特雷斯撤退。

过场后原地转身重置视点，眼前有写着"NO HUMANS ALLOWED"字样的建筑，往它的左侧移动，转角处有供妮琳攀爬的管道，爬上去后左转再爬上墙面上的红色管道，随后根据提示移动攀爬一阵子，最后跳到对面的平台里就可以找到**急救包**。回到过场后的位置，这次往左转走到尽头开始攀爬，爬到屋子里后往前走几步，左侧的绿色植物里藏有**寄生虫**，射击后打开它对面的门，进门往前走，左侧的蓝色门后面藏有**记忆碎片**。入手后继续从蓝门往里走到尽头翻到窗外，攀爬移动到另外一栋建筑里，前方有百叶窗，而左侧的隔间里有**记忆碎片**，它就放在擦东西机器人的旁边。打开百叶窗出门爬上左侧角落里的管道，回到与特雷斯初次相遇的平台时精锐执法者会带着新敌人复原跳跃者（Reconversion Leaper），该种跳跃者的攻击意识较强，不过本身的体力不高，优先将它们干掉后再对付落单的执法者，随后会出现大量增援，注意利用各种S-Pressens的能力来降低战斗的难度。



战后开启平台一侧的记忆器、同步并接触墙面上的装置，此时大门前还会出现一个提供密码谜题的记忆器，正确的密码"2058"。进门前进来到通道中与艾奇联络，在左侧第二面和第三面显示屏中间的发光管上藏有**寄生虫**，射击后往前走选择左边的路下楼梯，利用死角躲开通路中的两台无人侦察机，来到中央后进入右边的房间取得**记忆碎片**，随后进入左边的门往前走就会触发过场。过场后需要重组斯库拉（Scylla）的记忆，目的是让她为车祸感到内疚，将气囊（Airbag）关掉可以触发记忆错误，正确的做法依次选择杯座（Cup holder）、手提包（Handbag）、贾克斯（Jax）以及挡风玻璃（Windshield），重组完妮琳老妈的记忆后本章结束。



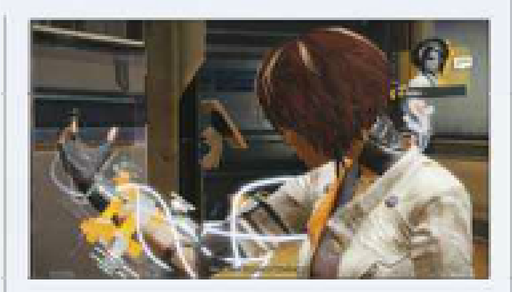


EPISODE 6
Rotten Core

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
3	2	5	12

来到巴士底狱地下室，爬上前方的平台，右转收到艾奇的通信，此时贴着左侧前进可以看到一个台阶，上去后走到尽头左转射击对面墙壁上的**寄生虫**。打开通路前方的门板，开启里头升降机的开关，扼杀者出现，我们要专心回避直到电梯大门打开射出灯光后才能对付它们。战后进入电梯打开开关，离开电梯后右转前进下楼，期间会看到秘密显示器，将楼梯下方区域里的刑架（Rack）往下移，爬上去并跳到控制室（Control Room）里，往前走到尽头右转移动刑架，一直将刑架往左边移动可以取得拜德的开锁器（Pick-Socket），过场结束后继续往左边移动刑架直到妮琳的箱子出现为止，箱子里有**聚焦插件**。入手后利用一旁的能量包（Energy pack）打开旁边的门，进门右转走到尽头进入小房间，转身即可看到左上方的**寄生虫**。射击完寄生虫后抽取小房间门口处的能量包，然后对入口处正对着的玻璃后方的装置射击打开门，进门后会看到右前方有擦桌子的绿色机器人，进入第二个机器人背后的过道里走到尽头找到**记忆碎片**。从过道出来后回到进入该房间的橙色大门附近抽取能量包，随后转身对左前方玻璃后方远处的开关射击打开门，出门后左转下到楼梯尽头可以看到右前方有需要能量包开启的门，抽取刚才的能量包将该扇门打开，里面有**急救包**。

收集过后带着能量包回到电梯间，这次打开左边的门，进去后走到尽头站在门前等待扫描结束，来到拜德所在的囚禁区域，通过一层角落里的梯子来到二层，靠近拜德



所在的牢房后无人侦察机出现，迅速翻过一旁的栏杆跳回到一楼与敌人展开战斗。敌人的增援出现后妮琳的最后一种S-Pressens能力——迷彩（Camo）觉醒，立即发动然后绕到执法者身后将其超载。战斗结束后抽取应急梯（Emergency Ladder）的能量包并将其左边的门打开，开关在门的内侧，进门后走到尽头的房间里可以在桌子上找到**记忆碎片**。拿完碎片离开房间，出门抽取能量包并利用它打开之前执法者进来的门，进门抽取能量包，进入一旁的电梯并用能量包开动电梯，来到二层后从右边出去，转身抽取电梯里的能量包，然后走到通路尽头绿色的门前，左转靠近护栏，往上方调整视点可以看到对面柱子上的**寄生虫**，射击后再回过头来对路过的门注入能量包，进入牢房后转身射击门上方的另一只**寄生虫**。

接着翻过护栏回到一层，以相同的方法搭乘电梯来到二层，这次走左边的路，抽取电梯的能量包并利用它打开拜德牢房的大门。此时可以看到秘密显示器，跳到对面的墙上往左边移动，爬上平台后可以看到拜德的牢房逐渐远去，不要按箭头的指示跳到对面的平台，站在当前平台的边缘往右下方调整视点可以看到另一个平台，跳下去后可以看到铁栏后的牢房调度系统（Cell



dispatch system），面向它原地转身重置视点，进入左前方墙壁边狭窄的过道里，尽头有**急救包**。随后将调度系统破坏掉，借助一旁的障碍物来到调度系统左上方的平台，将眼前的牢房往左边移开，前进右转再看到一个牢房，将它往下方移动，跳到出现的平台上落到下层，原地转身利用麻醉闪电将对面的牢房结构破坏掉，跳到对面在尽头右转的墙上找到**寄生虫**。回到刚才落下来的平台，跳到对面橙色地板的平台上，往前走到尽头左转，大幅往上方调整视点会看到**寄生虫**。射击后从一旁前进，根据箭头的提示前进并多次移动牢房，最后终于找到拜德，不过无奈之下妮琳只能抽取他的记忆并目送他远去。

为了不让类似的悲剧再次发生，妮琳决定寻找始作俑者奎德（Quaid）医生。从牢房出来后右转会看到一扇要能量包打开的门，门里的上方有**寄生虫**，我们先往前走到有记忆器的地方，开启记忆器，同步门后的医疗设备，然后就可以抽取能量包了。射击完门里的寄生虫后将能量包抽出，回到之前同步的医疗设备门前，左侧角落里有医疗椅（Medical chair）的装置，对其注入能量包后医疗椅从医疗设备的门里移动出来，尾随着它移动，在玻璃门前会扫描医疗椅和妮琳，随后玻璃门打开。眼前的记忆器只有交代剧情的作用，不管它右转再右转上楼来到-02层，前方医疗椅装置先放置不管，右转前进开战。战后角落里出现记忆器，记忆器的右边有需要用能量包打开的门，门后的房间尽头处放有**聚焦插件**，我们先打开记忆器，然后跟着奎德医



生移动并和记忆撷取器（Memory extractor）同步，之后就可以取得能量包了。入手聚焦插件离开房间时不要忘了取回能量包，回到刚上楼到-02层的地方对医疗椅装置注入能量包，随后尾随医疗椅下楼回到-03层穿过一扇玻璃门后转身对上方的**寄生虫**射击。

接着顺势下楼来到-04层，左转会触发战斗且通道右侧有医疗椅设备，右转搜索一下会看到地面上有机器清洁车，**寄生虫**就黏在它的背后。收集过后从触发战斗的那一边往前移动，开启地面上的记忆器后要立即跑回另一侧尽头的房间里透过玻璃对奎德医生操控的装置进行同步，成功同步后可以取得能量包，开启医疗椅设备跟着椅子移动到触发过场的地方。过场后往医疗椅停下来的地方前行到尽头，桌子上放有**记忆碎片**。接着来到桌子右边的门前让电脑扫描开门，进入后左转从通道中前进到尽头白色小房间里（里面有妮琳的记忆残像）即可找到另一个**记忆碎片**，前进时会看到右侧有一扇边框为绿色的门，利用藏有记忆碎片房间门口处的能量包即可将绿门打开。进门后立即右转射击上方的开关打开门，门后的尽头处有**急救包**。回到通路中可以看到远处的奎德医生和一旁的执法者，在他们之间有一座机器，机器上藏有**寄生虫**，不过我们需要先结束和执法者的战斗后才能进行收集。

移开奎德医生逃跑的大门，进门后前进到尽头再移开另一扇门，接着贴着左侧前进，途中可以看到左侧玻璃后的索恩机器人，靠近后它会开始挣扎，用一发麻醉闪电令其沉默后，我们就可以锁定躲在它背上的**寄生虫**射击了。接着继续往前走移开大门，进门后往前走注意右前方有一个漂浮在空中的蓝色机器人，机器人正在维修的通风口后边有**寄生虫**。随后移开一旁的大门往前走来到环形的区域触发过场并

与大量的敌人过招。战后触发过场，操控妮琳来到下层后先不要靠近眼前的拜德，原地转身跨过奎德医生的尸体用麻醉闪电摧毁前方的面板结构，走到通道的尽头找到**记忆碎片**，途中还有一个回复装置。回到拜德身边进入过场，接下来要和绿牙约翰尼以及杀不尽的杂兵战斗，约翰尼本身是新的兵种——送葬跳跃者（Mourner Leaper），它的特性是和扼杀者一样平时处于隐形的状态，只有发动DOS才能迫使它现形，此战最快捷的打法是积攒两格S-Pressens的能量，然后先发动DOS让约翰尼现身，接着立即发动狂怒对其猛攻，当它体力不多时就可以上前触发终结QTE。战斗结束后妮琳再次无奈地进入棺材离开了这座正在自毁的设施，本章结束。



EPISODE 7
Paradise Lost

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
4	2	5	11

在奥尔加的协助下来到了记忆之城，恶战后开启装置让平台下降，期间还要和索恩周旋。战后射击区域一角墙面上的装置打开梯子，爬上去后转身重置视点，右上方有**寄生虫**。入手后进入橙色门，与艾奇的通信结束后顺着楼梯逆时针往下走，楼梯的下方藏有**急救包**。接着继续往前走进入尽头的另一扇橙色门，过场后上楼梯开启运送推车（Delivery cart），等推车过来后走上去开启推车的装置，在推车快移动另一边的平台旁边时还要手动按开关让推车停下来，否则妮琳就挂了。爬上平台尽头的建筑物再落到下方的管道上，落地后左转前进，跳过一个坑后前方尽头有箱子，绕到箱子后面找到**寄生虫**。射击后来到一旁的运送推车装置旁，装置有故障，我们需要朝着对面的装置射击，等对面的推车停稳后就可以跳到对面的平台。来到对面的平台后右转从缺口处跳到对面墙上，再从右边的管道往下滑。落地后开启另一侧的运送推车装置并乘上推车，控制推车往前移动一小段距离后要停下来，跳到有白色警示图的墙上，往上爬再往左边移动，落到下方的蓝色箱子后再跳回到地面上，开启一旁的红色装置（Control panel），然后来到运送推车装置前，装置的对面有几个白色和一个蓝色的箱子，从狭缝里绕进去能找到**急救包**。

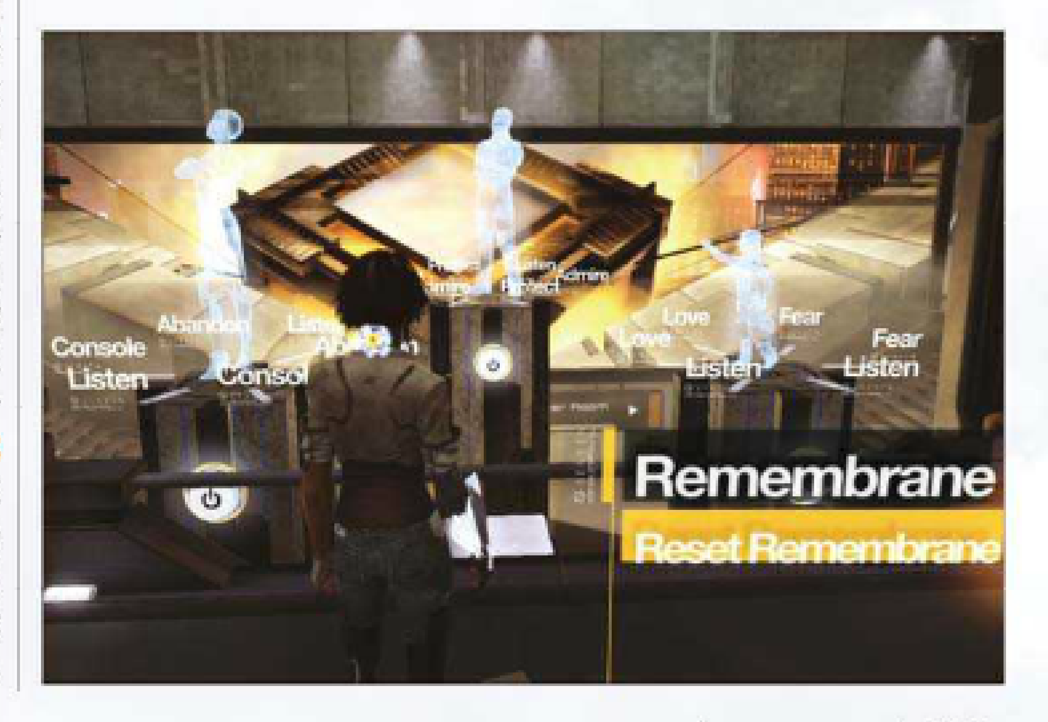


开启推车装置搭乘推车，随后一直原路返回到上层，搭乘附近的推车来到橙色门所在的平台，进门会看到秘密显示器，往前走右转立即再右转进入箱子旁边的门，深处的桌子上有**聚焦插件**。取得后原路返回出门右转进入前方的橙色门，进门后左边尽头有需要能量包来启动的升降机，先往右边走触发战斗。战后前进到通道的尽头，左转对藏在狭缝里的**寄生虫**射击。随后射击刚才战区里墙上的装置打开门，进门后右转走到尽头看到一个在擦窗的机器人，它的左侧有**记忆碎片**。取得碎片后回过头来抽取防火门（Fire door）上的能量包，接着去打开升降机的门，启动升降机。来到下层后进入过场，随后顺着通路逆时针移动，两次左转后往前走到尽头，右边墙上有**寄生虫**。接着转身从扶手电梯往下方移动到战区，该战推荐的打法是用迷彩秒杀剥皮者然后再逐个击破剩余的跳跃者。

进入一旁的门，来到楼梯最下方后往前走几步，转身重置视点，左上方的橙黄色灯管旁有**寄生虫**。接着进入区域里的橙色门追踪特雷斯，来到有无人侦察机的区域，右前方有秘密显示器，左边尽头的右侧有小房间的入口，里面有**急救包**，注意移动过去时要小心地躲开无人机的侦察。接下来往显示器的右边移动，上了台阶后镜头会转到特雷斯那边，先不要过去，进入左前方有两台无人机在侦察的房间，先站在门口，等两台无人机先后往右侧移动后迅速往前跑进入左侧的台阶上方，该区域的右侧角落里有**记忆碎片**。入手碎片后移动到上来的台阶处，将视点调整到两台无人机绕着移动的中央，按锁定键自动瞄准钢琴上的**寄生虫**。射击过后去追特雷斯，将他的部下全灭后打开眼前的门，进门后右转看到红色的玻璃，玻璃后方的地上有**寄生虫**。随后从另一侧的楼梯往上走打开门，左前方的那堆瓦砾中有**寄生虫**，不过我们需要躲开无人机靠近一点瓦砾才能对寄生虫射击。接着往右边移动打开门，进门后往前走几步转身重置视点，摧毁左上方的结构性弱点（Structural weakness）即可找到**寄生虫**。

往前走触发特雷斯被送葬跳跃者干掉的过场，随后翻到护栏外再根据箭头提示来到下层，先不管特雷斯，在他的左边有两个白色的长方体装置，利用它们爬到上层，落地后可以看到右侧长凳上的**记忆碎片**。回去抽取特雷斯的记忆，等艾奇的通信结束后开启右侧的门，进门右转到尽头发现没路，原路返回进入跳跃者帮我们打通的路，开门进门，正前方的瓦砾中有**寄生虫**。绕过瓦砾继续前进到战区，靠近地面上的尸体时敌人现身，以老方法干掉两名送葬跳跃者以及其余杂兵后打开一旁的门，抽取前方喷洒装置（Sprinkler）上的能量包，然后打开右侧的门，贴着左侧前进打开门回到抽取特雷斯记忆的地方，进门后顺着地面的红色长条往前走到红色防火门前，将能量包射到门后的装置上打开防火门，进门往前走右转到尽头取得地面上的**聚焦插件**。原路返回，利用能量包将原本特雷斯尸体后方的应急梯启动。

爬上梯子跳到左边的平台上，前进打开门走到尽头，在桌子上找到**记忆碎片**。入手后打开右侧的橙色门来到环形通路，进门右转前进打开通路前方的门，进去后往前走打开右侧的厕所门（Toilets），进去后在隔间里找到**急救包**。然后回到环形通路进入另一侧的大门触发过场，过场后可以看到前方的左右两侧都有通往上方的楼梯，左侧楼梯下方的角落里有**记忆碎片**，而右侧楼梯绕着的柱子上则藏有**寄生虫**。全数取得后打开记忆器并同步装置，之后再开启另一个记忆器，墙上的密码从左到右依次是“H、3、O（要移动最后面的O）”，正确输入密码后进入过场，随后再次开启眼前的记忆器来到二楼同步并启动装置，中间的记忆器有解谜的提示，开启后三座代表母亲、父亲、女儿的雕像下方出现装置，我们要根据提示调整他们各自面向的位置。先让右边女儿的两个“爱（Love）”字对着父母，然后让左边母亲的“放弃（Abandon）”对着女儿、“听（Listen）”对着父亲，随后只要连射中间的父亲，那么装置移动到正确的位置后就会开启最终的装置，顺带一提父亲的位置应该是“保护（Protect）”对着女儿、“钦佩（Admire）”对着母亲。来到概念立方（Conception Cube）通道中还有一场恶战，活用冷却Pressens的组合拳是本战的关键。



EPISODE 8 Sins of our fathers

收集要素一览			
急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
0	0	0	2

过场后转身走到尽头，左边雕像上盘踞着**寄生虫**。前进来到中央区，接下来的攀爬部分由于有明显的箭头提示而且无难度可言，这里就不再赘述具体路线了。落地后需要重组老爸的记忆，先选择骇客手套（Hack Glove Prototype）回到妮琳和老妈出车祸的记忆，然后依次选择杯座（Cup holder）、安全带（Safety Belt）、挡风玻璃（Windshield）、贾克斯（Jax）和电源插座（Electric Socket）即可完成重组并触发记忆错误。一大段过场后会来到迷宫一样的地方，跟随着妮琳小时候的记忆残像移动，如果走到尽头没有路，转过身来继续前进就会出现新的道路。最后一个左转将要走出迷宫，停住，此时转身移动到通路尽头，射击上方的**寄生虫**完成游戏里的最后一个收集，回头来到中央伺服器的地方触发最终BOSS战。



BOSS H3O

BOSS战斗有三个阶段。第一个阶段的目的是摧毁黑色立方体，通常攻击对其无效，只有利用S-Pressens狂怒才能对其造成伤害，场内会不断刷出杂兵供妮琳积攒能量。发动两次狂怒对立方体输出后，立方体会漂浮在空中并出现橙色的核心，同时场内会降下类似麦德姆BOSS战时的流星雨，只有远程攻击能对核心造成伤害。打碎核心后妮琳会自动跳到BOSS的附近并发动狂怒，迅速对弱点打出10连击即可结束第一阶段的战斗。

第二阶段和前一阶段大同小异，只不过这次我们无法通过狂怒来攻击立方体，而是要用锈蚀来控制飞在空中的撒拉弗人，被控制的撒拉弗人只会对立方体攻击，数次后就能让立方体再次露出橙色的核心，用远程攻击摧毁核心后妮琳再次跳到BOSS身前进攻，第二阶段结束。

最后一个阶段，立方体会处于隐形状态，我们要做的是积攒2格以上的S-Pressens能量，然后先发动DOS让立方体现形，接着发动狂怒对立方体进行打击，重复这个步骤直到橙色核心出现为止，最后一次利用数据脉冲或麻醉闪电摧毁核心，来到H30的胸前打出30以上的连段，BOSS战结束。妮琳与艾奇道别后将迎来游戏的结局，妮琳的追忆之旅也到此结束。



全成就指南

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15小时左右
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无



成就综述 & 路线图

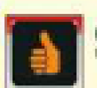
游戏中共有3个难度，打通上级难度可以连带解锁下级难度的对应成就，由于本作的难度不高，因此推荐大家一周目就直接选最高难度。注意流程中取得收集要素后必须来到自动存盘点才会保存，否则期间挂掉的话还要回去重新收集一遍，取得收集要素对战斗有一定的帮助。如果期间漏了个别的收集要素也不要紧，因为通关后不仅可以随意选择章节反复游玩，还可以自由地更改难度。下面是简易的全成就路线。

①以最高难度（Memory Hunter）打通一遍流程

个别战点可能会稍有难度，但只要根据前文的流程收集指南将提升妮琳体力以及S-Pressens能量槽的收集要素全数取得，战斗时遵从"回避至上"的思路，那么只要多尝试几次即可顺利通过。BOSS战更强调打法，只要按部就班即可轻松结束战斗。在进行收集之旅时如果挂掉了一定要回到前边的地方检查是否还要重新收集一遍，否则选关重来的话会浪费不少时间（笔者就吃了这个亏……）。另外流程里总共有4次重组记忆的桥段，一定要先触发一次记忆错误，然后再逐个触发记忆故障并看到最后以解开相关的成就。

②选关来解开对应的成就

游戏的流程不长，因此制作组为了延长玩家的游戏时间而设计了一些通常战斗中不会解开的成就，目的是让玩家反复选关进行游戏。得益于选关的设定，虽然有许多零零碎碎的成就，但只要花点时间即可毫无难度地解开。最后会剩下一些累积类的成就，比如杀死400个敌人等等。



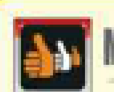
Script Kiddie 10点

成就说明：以简单难度通关



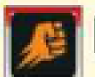
Errorist Agent 20点

成就说明：以普通难度通关



MemHunter Elite 50点

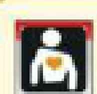
成就说明：以困难难度通关



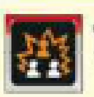
I know kung fu 20点

成就说明：在组合拳实验室里同时装备17个以上的Pressens

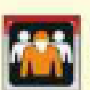
Float like a butterfly 20点
成就说明：5 分钟内干掉第二章的 BOSS 奇才克里莫斯



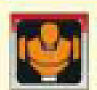
You missed me 20点
成就说明：一场战斗中连续 5 次躲开剥皮者的冲撞攻击



The wheat and the chaff 20点
成就说明：在第四章与麦德姆的 BOSS 战中没有攻击过她的分身



Leader of the pack 20点
成就说明：干掉 1 个送葬跳跃者，但不能杀死它身边的任何一个杂兵



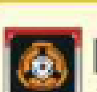
Out of the friend Zorn 20点
成就说明：2 分钟内干掉第三章的 BOSS 索恩



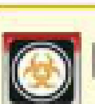
The fallen 20点
成就说明：累积将 50 个跳跃者从墙壁上射下来



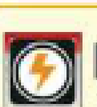
It's all in the details 30点
成就说明：收集所有的记忆碎片



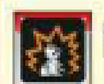
I do like spam! 20点
成就说明：用数据脉冲累积干掉 15 个执法者



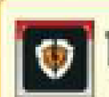
Machines do it better 20点
成就说明：用锈蚀控制机器人累积干掉 20 个敌人



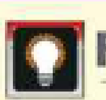
Fury lover 30点
成就说明：发动狂怒打出 14 击以上的连段



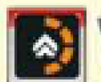
Fuzzy logic 40点
成就说明：先用 DOS 让 5 个敌人沉默，然后用一发逻辑炸弹同时命中他们



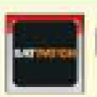
The shield is down! 20点
成就说明：累积摧毁 20 个持盾执法者的盾牌



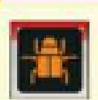
Fiat lux! 20点
成就说明：不使用 DOS 的情况下累积干掉 15 个扼杀者



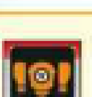
You focus 20点
成就说明：收集所有的聚焦插件



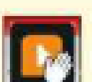
Gotta patch them all! 20点
成就说明：收集所有的急救包



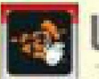
Pest control 30点
成就说明：收集所有的寄生虫



Droning by numbers 30点
成就说明：累积被无人侦察机干掉 5 次



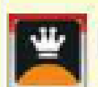
God is a DJ 40点
成就说明：找到并触发过所有重组记忆中的所有记忆故障
获得方法：游戏中共有 4 次重组记忆的桥段，这里列出每个桥段里的记忆故障供玩家对照。
Episode 1: Capsules、Trolley、Ping Machine、Memory Flux（记忆错误）、Anesthetic Mask、Strap
Episode 4: Trophy、Bottle（记忆错误）、Gun Safety（记忆错误）、Suitcase GPS、Gun Safety（第二次）、Cigarette、Side Table
Episode 5: Airbag（记忆错误）、Cup Holder、Handbag、LCD Screen、Jax、Windshield
Episode 8: Hack Glove Prototype、Cup Holder、Safety Belt、LCD Screen、Windshield、Jax、Electric Socket



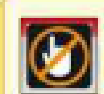
Unbelievable truth 20点
成就说明：在所有重组记忆的桥段中触发过记忆错误
获得方法：取得前一个成就时会连带取得本成就，对应的记忆错误已经列在上边。第 4 章有两个记忆错误，而第 8 章需要将后面的 5 个记忆故障（除了第一个 Hack Glove Prototype 外）全部同时触发后才能触发记忆错误。



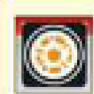
Mix'em all 20点
成就说明：在一套组合拳中用上四种 Pressens 并使用这套组合拳 10 次



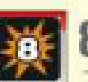
Queen of the hill 20点
成就说明：不使用强力或再生 Pressens 在第三章的酒吧战斗中存活下来
获得方法：具体的战斗位置是在取得麻醉闪电之前，注意想解开成就的话不能挂掉重来或者读取存档。推荐用冷却 Pressens 缩短 S-Pressens 的时间，然后再发动狂怒来杀敌。



Can't touch this 20点
成就说明：不使用组合拳或数据脉冲累积干掉 5 个精锐执法者
获得方法：利用 S-Pressens 迷彩即可轻松解开成就。



Dropping L-Bombs 20点
成就说明：在 15 秒以内发动两次逻辑炸弹
获得方法：先蓄积两格 S-Pressens 的能量，发动一次后迅速利用全部装备了冷却 Pressens 的 6 或 8Hit 组合拳来减少冷却时间以便迅速使用第二发逻辑炸弹。



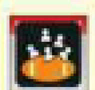
8-hit wonder 20点
成就说明：累积完整地打出 40 次 8 Hit 组合拳



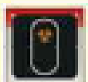
Serve the servant 20点
成就说明：累积干掉 20 个机械类的敌人



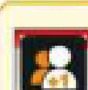
400 50点
成就说明：累积干掉 400 个敌人
获得方法：一周目游戏会累积干掉 270 个左右的敌人，该成就一般会在解开其他成就的同时自动解开，如果还没解开就找个有送葬跳跃者的战点，利用它无限召唤出来的杂兵刷杀敌数。



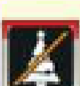
Lord of the ring 20点
成就说明：累积将 15 个敌人打出场景的边缘



Dead man's chest 10点
成就说明：流程成就，不会错过



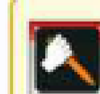
Forged alliance 10点
成就说明：流程成就，不会错过



Christmas is over 10点
成就说明：流程成就，不会错过



Jail break-in 10点
成就说明：流程成就，不会错过



Murder incorporated 10点
成就说明：流程成就，不会错过

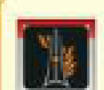


Are you my mummy? 10点
成就说明：流程成就，不会错过



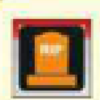
Mind craft 10点

成就说明：流程成就，不会错过



Towering inferno 10点

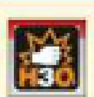
成就说明：流程成就，不会错过



Rust in Peace 20点

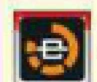
成就说明：在第六章中干掉在序章中追赶妮琳的索恩

获得方法：具体位置可以参考第六章后期的收集指南，因为该索恩的背后有一只寄生虫。



Final overload 20点

成就说明：流程成就，不会错过



Open mind 10点

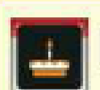
成就说明：流程成就，不会错过



Power off 20点

成就说明：第八章重组妮琳老爸的记忆时让贾克斯损坏，但母女安全没出事故

获得方法：依次触发Hack Glove Prototype、Cup Holder、Windshield即可。



Happy birthday 20点

成就说明：第五章重组斯库拉的记忆时让母女两人安然无恙地开车回家

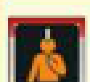
获得方法：依次触发Handbag和Jax即可。



Trigger unhappy 20点

成就说明：第四章重组弗兰克的记忆时让他持枪和妹子说话但却不杀死她

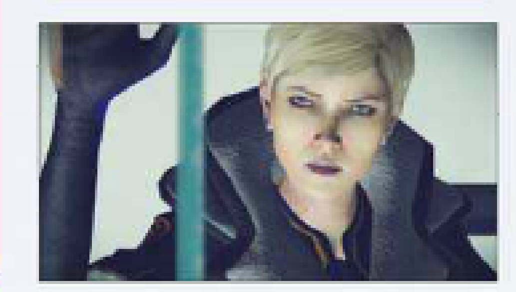
获得方法：依次触发Bottle和Side Table即可。

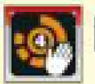


You talkin' to me? 20点

成就说明：第一章重组奥尔加的记忆时让她的丈夫开口说话

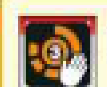
获得方法：只触发Anesthetic Mask即可。





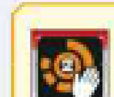
Biter bit 10点

成就说明：流程成就，不会错过



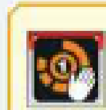
Birthday crash 10点

成就说明：流程成就，不会错过



Crime of passion 10点

成就说明：流程成就，不会错过



Medical malpractice 10点

成就说明：流程成就，不会错过

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

“《生化奇兵》系列”是本世代最大的惊喜之一。本作虽然是系列的第三作，但此前的《生化奇兵2》并非由初代原班人马制作，因此本作才算得上是初代的真正传承。本系列素来以深邃的剧情见长，画面、音乐、系统同样出类拔萃。在去掉2代那个画蛇添足的多人模式后，本作在单人流程中下了更大工夫，使得单机乐趣大幅提升。从国内外媒体的评论来看，本作已经是年度游戏的热门候选之一。值得一提的是本作还预定将推出3个剧情DLC，希望能够早日玩到。

文 稀饭 & 纱迦 美编 NINA



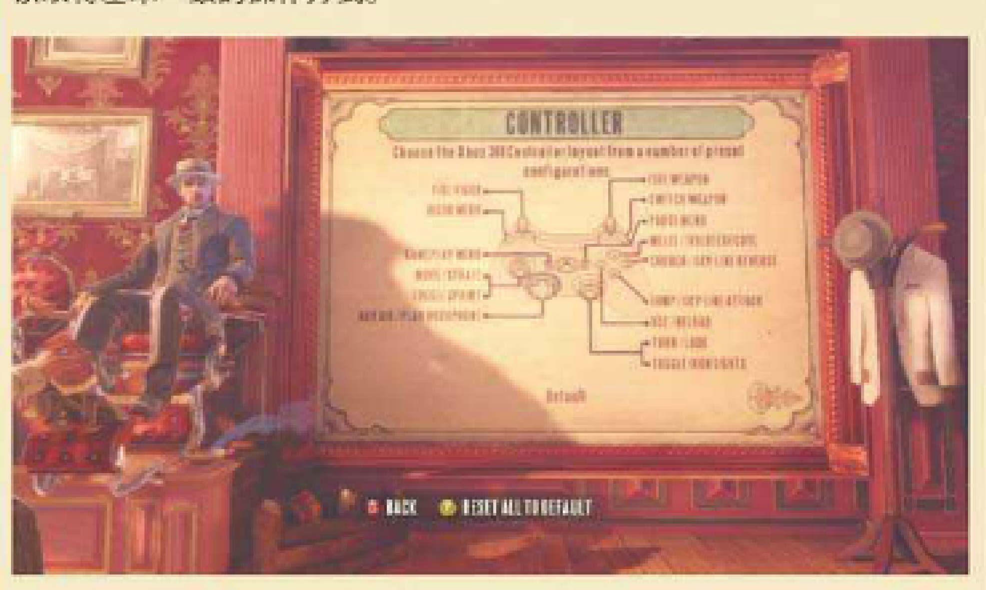
生化奇兵 无限	2K Games	主视角射击
X360 BioShock Infinite		美版
2013年3月26日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

游戏系统

操作列表

X360	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	按下为奔跑
RS	按下为瞄准
X	上弹/调查
Y	近战攻击
B	蹲下
A	跳跃
LB	更换超能力/长按为打开超能力菜单
LT	释放超能力/长按为超能力另一种释放方式
RB	更换枪械
RT	射击
十字键↑	指路系统
十字键↓	收听留声机
BACK	游戏菜单
START	系统菜单

注：习惯《COD》式操作的玩家可以进菜单中更改默认设置，这样可以取得基本一致的操作方式。



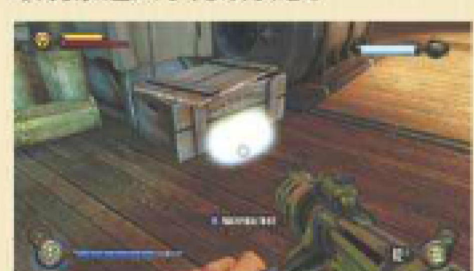
界面解析



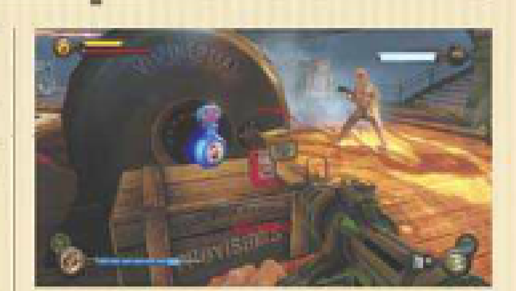
①护盾
②生命值
③魔力
④当前使用超能力
⑤备选超能力，单击LB键/L2键立刻可换用
⑥当前使用枪械
⑦弹夹容量/弹药携带量
⑧备选枪械，单击RB键/R2键立刻可换用
⑨准星

基本元素

本作中属于角色的基本元素有三个，分别是护盾、生命值和魔力。一开始，玩家只能够看到自己的生命值，本作虽然是FPS，但并没采用《COD》式的晕血系统，而是用了类似《光环》的护盾＋生命值系统，所以生命值在受损后并不会恢复，只能够通过吃食物和使用急救包来恢复。在满足特定条件时，玩家的生命值会呈现冰冻效果，这代表玩家进入了无敌状态。



在取得了第一个超能力后，玩家会看到自己的魔力槽，每次玩家使用超能力的时候就会耗费魔力，每使用一次超能力会耗费多少魔力已经在槽中用分格的方式标明，当



玩家更改超能力时，分格也会随之改变。和生命值一样，魔力不会自动恢复，玩家只能通过喝饮料或使用魔盐（蓝色小瓶）来恢复。

在初期剧情中获得的护盾，其长度比生命值要短得多，而且在受到伤害后也会被损耗，但是只要玩家一段时间不受伤害，护盾会自动按一定的速度回复。当护盾被耗尽时和开始恢复时都会有非常明显的玻璃破碎效果，玩家在游戏中的目标就是尽量只用护盾承受伤害，不损耗生命值地和敌人作战，一旦看到破盾动画，就要考虑寻找掩体躲避敌人的攻击了。

试剂（Infusion）

试剂是游戏中惟一和角色基本元素成长相关的收集品，其外形为在红黄蓝三色间不断变换的药瓶，获得这种药瓶后，玩家会进入特殊的选择界面，此时玩家推动摇杆，可以在三个升级选项之间转移，他们分别是红色的生命值、黄色的护盾和蓝色的魔力。每一个基本元素都可以提升10次，选项中会有强化次数统计显示，每提升一次，相关的基本元素总量就会增大。游戏中共有24个试剂，而3个基本元素共需要30个试剂才能够全部加满，所以玩家是无法加满所有基本元素的。购买季卡的玩家可以获得额外的5个试剂，但依然只能升满其中的两项，所以建议玩家按照自己目前所玩的难度来选择优先提升哪一个基本元素。

一般来说，低难度下敌人攻击威力低，不会对玩家生命构成威胁，所以优先提升魔力。而在高难度中，因为敌人攻击非常凶残，而能够恢复生命值的物品非常有限，优先提升护盾强度才是重点。和试剂相关的成就很容易错过而且无法补救，在游戏时要特别小心。



特殊操作

●处决



在战斗中，如果玩家足够靠近敌人，并且对方的血量足够低，其头上就会出现骷髅图案，这时候靠近并长按Y键，就可以发动血腥的处决。处决时玩家全身无敌，不过在播出处决动画期间不能进行其他动作，有部分装备效果需要使用处决触发。

●更换枪械

本作和大部分主流FPS一样，玩家只能携带两把枪械，而游戏中有足足十三种枪械可供选择，所以换枪是家常便饭。对准自己没有装备的武器，长按X键，角色就会自动把当前装备的枪械更换为目标枪械。本作没有主副武器概念，两把枪械的组合可以随意DIY，玩家请按照自己的战术来选择合适的武器。

●会心一击

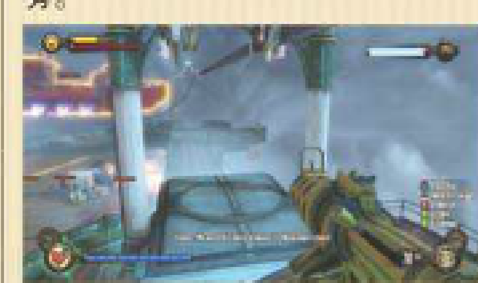
游戏中存在会心一击（Critical）的设定，和角色扮演游戏不同的是，会心一击的发生条件是命中弱点而并非随机，换句话说只要能枪枪命中弱点，就可以实现枪枪会心一击。会心一击的伤害是按照固定倍率直接加成到武器威力之上的，不同武器有着不同的加成倍率。一般来说，人形敌人的头部是弱点所在，巧手匠的弱点则是心脏，爱国者的弱点是背后的齿轮。

天路（Sky-Lines）

天路是本作中独有的移动系统，只在一部分的场景中出现，使用方法非常简单，移动视角对准天路的轨道，上面会出现箭头和按键提示，其中箭头表示天路上前进的方向，每一条天路都有两条轨道，各自代表着一个前进方向。当提示出现后，玩家只要按下A键，角色会自动跳上天路。



当玩家位于天路上时，屏幕右下方会给出天路上的详细操作列表。首先，在这个状态下，因为玩家的左手正在操纵天钩（Sky-Hook），所以无法使用超自然能力，而右手操纵的枪械则仍然能够正常使用，此时超能力键会变成瞄准键。其他的对应按键变化分别是：左摇杆前推为移动加速，后推为移动减速。B键为转向，角色会立刻跳到平行的另一条轨道上，瞬间改变移动的方向。最后，此时A键变成了空降键，视角对准能够空降的地面时，会有绿色的标记，此时按下A键角色会立刻跃往该处，而如果视角正好对准了敌人，则其身上会出现“空降攻击”（Sky-Line Strike）标记，按下A键，角色会跃向敌人并发动大威力的近战攻击，同时落在敌人身旁。



除了天路外，游戏中还有名为钩挂点（Hook）的装置，玩家可以使用和登上天路一样的操作登上钩挂点，但是这些点是固定的，玩家钩挂点上无法移动，只能够降落或跳去另一个钩挂点上。



伊丽莎白

本作的女主人公应用了非常独特的AI智能，她会跟随在玩家身边，但不像是《生化危机4》中的艾什莉，并不需要玩家照顾，还可以为玩家提供各种援助。



●物品支援

这是伊丽莎白为玩家提供的帮助中最常见的一个，无论是在战斗中还是战斗外，她都会搜刮对玩家来说有用的物资。其中非战斗状态时伊丽莎白只会拾取钱，而在战斗中则会拾取各种最符合玩家目前需求的物品。当然，说是拾取，其实她并没有捡取战场中的任务物品，而是凭空生成的，所以玩家不必担心因为伊丽莎白的关系而改变了战场上物品放置位置，导致自己的行动策略出现错误。在有物品需要交给玩家时，伊丽莎白会大喊出物品的名字，此时玩家屏幕下方会出现提示，及时按下X键就会触发接收物品的动画，处于动画状态中时，角色本身是无敌的，但时间非常短暂，加上物品支援基本上是随机发动的，所以并不能用作躲避敌人攻击的手段。



●开锁

开锁分为两种，一种是剧情需要的开锁，在玩家接近锁的时候，提示文字中并不会标出所需要的开锁器数量，这种是开启必经之路的锁。开启藏有珍贵物品的房间的大门还有保险箱的锁则需要玩家消费开锁器（Lockpick），这种物品散布在游戏的场景中，玩家只要仔细观察就可以找到。开这一类锁匙，其提示文字会显示需要耗费几个开锁器去打开，同时会显示出玩家目前身上剩余的开锁器数量，只要数量足够，点下X键伊丽莎白就会前去开锁，期间不需要玩家进行其他操作。注意，当玩家处于战斗中时，伊丽莎白将无法开锁。

●异次元转移

克伦比亚的空间中存在着诸多不稳定的异次元隙缝，这些隙缝平常表现为一道发出灰白光线的裂口，当玩家视角转移到其上时，就会显出物品的模样，并出现按键提示。这时候如果玩家长按X键，伊丽莎白就会按照提示把这个物品从异次元转移到现实世界，并让其产生相应的作用，如果是物品，则可以被拾取，如果是炮塔之类的自动装置，就会自动开始攻击敌人。注意，首先，开启异次元转移需要一定的距离，如果离得太远，就无法开启，此时玩家就算视角移动到隙缝上也会不出现按键提示，然后，一次只能有一个异次元物品被转移，如果已经转移了一个物品，在转移一个新的物品时，上一个物品将会恢复到隙缝状态，最后，这种转移没有时间限制，也没有次数限制，不过自动装置类的物品被敌人攻击时也会损坏，部分没有残骸的物品过一段时间后会重新以隙缝状态出现，可以被再次转移，而部分有残骸的物品需要玩家先转移另一个隙缝，才能够在一段时间后以隙缝状态出现，不然会一直以残骸状态存在。



●物品标示

在非战斗状态中，伊丽莎白并非只会傻愣愣地跟着玩家走，她会在某些场景中自己寻找物品观察，而她观察的地方一般都会有重要物品存在，例如收集品和开锁器，如果玩家还没有拿取，她会开口提示玩家，同时物品所在之处会被一圈蓝光包围。不过因为这圈蓝光持续时间比较短，而且玩家有时候可能根本不在伊丽莎白身边，所以这个标示有可能会被错过，大家最好是听到她提示后留个心眼搜一下，尤其是开锁器，一般会藏在比较偏僻的角落中，需要较为细致的搜索才能够找出来。

售货机（Vending Machines）



游戏中玩家会获得不少金钱，而售货机就是供玩家挥霍这些金钱的地方，售货机分为三种，分别是Dollar Bill、Veni！ Vidi！ Vigor！和Minuteman's Armory。三种售货机分布在克伦比亚的各个场景中，但并不一定会同时出现，其售卖的内容也并不相同，而且其货物会随着流程进度而增加。在游戏中玩家获得的金钱是不足以买完售货机中提供的物品的，所以玩家最好规划一下自己的支出，避免遇到亟需购物却缺少资金的窘况。

Dollar Bill提供的是消费性物资，所以没有购买数量限制，单品价格也比较便宜，其主要内容就是急救包、魔盐和各种枪械弹药，后期还会卖开锁器。

Veni！ Vidi！ Vigor！提供的是超能力的升级，货物种类一开始很少，而且都是一次性销售，玩家买了之后就会获得增益，无需再买。但也因为如此，这种售货机出售的货物往往是最贵的，许多超能力的强化都需要上千银币才能够买下来，想要获得这些能力增益，玩家需要好好攒钱才能够实现。不过能力增益一般会大幅提升玩家的战斗力，算得上是物有所值。

Minuteman's Armory提供的是武器升级，货物种类比Veni！ Vidi！ Vigor！要多一些，单价也相对较便宜，其货物也是随着流程而逐步增多。但问题在于，本作中足足有十三种枪械，虽然不是每一种都能够升级，但能够升级的武器每一个都有四个升级项目，单价或许不高，总价算起来可能甚至比超能力升级还要贵，加上玩家在游戏流程中会经常换枪，很少一把武器能用到底，使得武器升级投资收益变得较差，玩家最好是选择自己比较常用的武器有针对性地升级，某些升级效果如果觉得无关紧要，可以放弃购买。

最后，提醒一下，三种售货机都被视为机械目标，如果玩家对其使用魅惑，售货机就会吐出钱币来，但每一台售货机只能吐一次钱币，所以玩家不能无限刷，而且吐出的钱币数量并不多，不过依然建议玩家逢机必黑。

超能力解说

游戏中的超能力被称为Vigor，这是一种在克伦比亚贩售的特殊饮料，饮用后特定人群能够获得超能力。游戏中共有八种超能力，每一种都需要耗费魔力发动，但每一个耗费的量都不太一样，一般来说，性能越强的超能力消耗越高，但还要取决于使用场合，不能一概而论。超能力的发射键是LT键，每一种超能力都有两种发动方式，分别是单击和长按，随着发动方式不同，效果也会发生变化，具体的效果将在每一个超能力的单独说明中列出。超能力是随流程获得的，其能够购买的升级选项也是随着流程逐步开放，每一个超能力都有两个强化项目，也将在超能力说明中列出。最后，部分超能力之间存在着连锁反应，先使用一个超能力再紧接着使用另一个可以产生强化效果，具体的连锁步骤将在超能力说明中列出。超能力说明以获取该能力的顺序为准，不过游戏中会有一些补充的超能力饮料，玩家错过了以后也可以在以后流程中获得。



魅惑 Possession

1.效果： 魅惑机器敌人，使其在一段时间内帮助玩家战斗。

2.发动方式： 单击为直接控制准星瞄准的目标，长按直到准星附近的白色进度条走完后放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被魅惑。

3.强化项目： Possession Mod.使得魅惑能够对人类产生作用，并且使其在效果结束后立刻自杀。Possession for Less.减少魅惑的魔力消耗。

4.连锁： Possession+Shock Jockey.被魅惑的敌人浑身带电，会电击任何靠近其身边的敌人。Possession+Devil's Kiss.被魅惑的敌人浑身带火，燃烧任何靠近其身边的敌人。

魔鬼之吻 Devil's Kiss

1.效果： 投掷一个火球，触碰敌人后发生爆炸并燃烧对方，或是落地后经过一秒左右便爆炸。

2.发动方式： 单击为直接投掷出火球，长按直到准星附近的白色进度条走完后放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻爆炸。

3.强化项目： Devil's Kiss Mod.火球爆炸后会分裂出四个小火球，让爆炸效果覆盖范围更大。Devil's Kiss Boost.提高火球造成的伤害。

4.连锁： Devil's Kiss+Charge.点燃敌人后立刻对其冲锋，产生范围的火焰喷溅效果，能够令更多敌人被燃烧。



杀人鸦群 Murder of Crows

1.效果： 召唤出啃食人肉的鸦群，瞄准方向范围内的敌人，使其进入持续一定时间的硬直状态，并受到小量持续伤害。

2.发动方式： 单击为释放鸦群，长按直到准星附近的白色进度条走完后放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被鸦群浓罩。

3.强化项目： Crows Trap Mod.被杀人鸦群杀死的敌人尸体会变成鸦群陷阱。Crows Boost.延长鸦群令敌人进入的硬直时间。

4.连锁： Murder of Crows+Devil's Kiss.令鸦群带上火焰，燃烧目标和附近的敌人。Murder of Crows+Shock Jockey.令鸦群带上闪电，点击目标和附近的敌人。

野马奔流 Bucking Bronco

1.效果： 放出冲击波，令被击中的敌人悬浮在半空，陷入硬直直到效果结束，在持续时间内如果敌人生命值降至25%一下，会被立刻摔到地面上秒杀。被浮空的敌人处于无重力状态，枪击的冲击力会令他们飞远和旋转。

2.发动方式： 单击为释放冲击波，长按直到准星附近的白色进度条走完后放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被浮空。

3.强化项目： Bronco Mod.令冲击波产生连锁反应，能够对复数敌人产生作用。Bronco Boost.浮空时间延长一倍。

4.连锁： Bucking Bronco+Devil's Kiss.令敌人发生大范围爆炸。Bucking Bronco+Charge.远远撞飞敌人，使他们有很大几率立刻飞到平台外摔死。

疾雷闪电 Shock Jockey



1.效果： 放出闪电攻击敌人，使其受伤并进入短暂的硬直。

2.发动方式： 单击为释放闪电，长按直到准星附近的白色进度条走完后放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被电击。

3.强化项目： Shock Jockey Mod.使闪电变成闪电链，会跳跃到附近敌人身上。Shock Jockey Boost.延长闪电导致的硬直时间。

4.连锁： 无，没有能够用疾雷闪电作为起手的连锁，但可以作为许多其他连锁的后续攻击使用。

冲锋 Charge

1.效果： 向敌人发动高速的冲锋，造成巨大伤害，相当一部分敌人会陷入硬直。同时，玩家装备的GEAR对近战攻击产生的效果也能够作用于冲锋。冲锋作用距离远，无视大部分障碍物，而且只要角度适合，甚至可以冲上高台。

2.发动方式： 单击为发动冲锋，长按直到准星附近的白色进度条走完后放出，会作出一次大威力冲锋，造成更大的伤害并对复数敌人产生效果。

3.强化项目： Charge Mod.冲锋时和冲锋后的短暂时间内无敌，并立刻填充玩家的护盾。Charge Boost.冲锋击中敌人时产生爆炸伤害。

4.连锁： 无，没有能够用冲锋作为起手的连锁，但可以作为许多其他连锁的后续攻击使用。

暗流 Undertow



1.效果： 放出一道波浪，推撞敌人，使其后退并产生短暂硬直。

2.发动方式： 单击为释放波浪，长按直到准星附近的白色进度条走完，会对有效距离内的单一目标放出水流触手，放开后会把目标强行拉到玩家面前，并陷入硬直。

3.强化项目： Undertow Mod.增加能够用水流触手拉扯的目标数量。Undertow Boost.暗流有效距离提高一倍。

4.连锁： Undertow+Shock Jockey.被闪电击中的敌人会受到额外伤害，其伤害值和敌人踩在积水上被闪电击中时受到的伤害一致。

返还 Return to Sender

1.效果： 创造一个护盾，吸收敌人射来的子弹，持续时间结束后消失。

2.发动方式： 单击为释放护盾，长按为创造一个位于左手的护盾，吸收一切射向玩家的子弹，并持续消耗魔力直到耗尽或松开按键，之后角色会投出吸收了子弹的护盾，触碰敌人后地面后发生大威力的爆炸。

3.强化项目： Return for Less.提高单击时释放的护盾的持续时间，降低长按时消耗的魔力。Sender Aid.单击时释放的护盾吸收的子弹会填充玩家的子弹携带量。

4.连锁： 无。

GEAR

游戏中的GEAR其实就是主人公Booker的服装，分为帽子、衣服、靴子、裤子四个部分。GEAR相当于技能，装备（穿上）之后即可以获得对应的效果。由于可以随时切换GEAR，因此在游戏中根据不同情况来随时切换GEAR是非常推荐的战术（尤其是在1999难度下）。在游戏中的固定位置处会出现GEAR，但需要注意的是GEAR可以分为3种，具体如下：

1. 随机型。绝大部分GEAR都属于这一类。当玩家捡起GEAR时会随机表现为其中一种，通过回检查点的方法可以改变获得的GEAR种类。利用这个办法可以在初期就拿到一些强力的GEAR，但强力GEAR的出现几率也比较低。由于GEAR无法重复获得，因此实在刷不出来想要的GEAR时可以在后期尝试。

2. 固定型。这种GEAR的数量很少，只有5种。它们只会出现在固定的地方，种类不会发生改变。

3. 特典型。这种GEAR需要玩家在现实中购买了特别物品时才会出现，如季卡（Season Pass）、限定版等。目前没有其他能入手的方法。

游戏中存在着可以反复获取随机型GEAR的秘技，在后面的流程中有说明。利用这个办法可以很快收齐全部随机型GEAR，在1999难度中这么做是有意义的。拿齐之后再捡GEAR的话不会发生任何事情。

帽子

名称	效果	备注
Ammo Cap	当打空弹夹时，有40%几率可自动上膛。	
Burning Halo	全近战攻击有70%几率附加火焰效果，使对方在4秒内受到300点伤害。	固定型GEAR
Electric Punch	全近战攻击有70%几率附加电击效果，令对方麻痹4秒。	季卡附赠GEAR。
Electric Touch	全近战攻击有50%几率附加电击效果，令对方麻痹3秒。	
Extra! Extra!	获得留声机时可以额外获得少量金钱。	限定版附赠GEAR。
Gear Head	不容易被机械装置发现（如自动炮台、爱国者等）。	
Hill Runner's Hat	盾破裂时，5秒内提升50%的速度。	
Quick H+ed	上弹速度增加30%。	
Rising Bloodlust	每杀死1名敌人（最多至5名），攻击力都会上升。在杀死最后1人后10秒，效果消失。	固定型GEAR
Sheltered Life	得到加血道具时会进入短暂的无敌时间。	
Spare the Rod	全近战攻击有30%几率魅惑对方，在一定时间内成为自己的盟友。	固定型GEAR
Storm	使用Devil's Kiss、Shock Jockey、Bucking Bronco杀死敌人，效果会扩散到四周的敌人身上。	
Throttle Control	提高在天路上移动时的灵敏度。	

衣服

名称	效果	备注
Ammo Advantage	弹匣容量增加75%。	季卡附赠GEAR。
Blood to Salt	打死敌人时有40%几率补充魔力。	
Bullet Boon	弹匣容量增加50%。	
Coat of Harms	敌人更容易出现进入处决状态。	
Drop Cloth	跳下天路时在5秒内移动速度增加50%。	
Executioner	全近战攻击命中濒死的敌人时有60%几率出现暴击，同时接触敌人时给予的伤害增加25%。	
Nitro Vest	增加爆炸武器的溅伤威力。	
Pyromaniac	接触敌人时有50%几率令附近的敌人着火，在3秒内附加400点伤害。	
Scavenger's Vest	打死敌人时有40%几率补充子弹。	
Shock Jacket	接触敌人时有50%几率附加电击效果，让附近的敌人受到50点伤害并麻痹2秒。	
Sky-Line Accuracy	在天路上时武器的精准度增加。	
Sugar Rush	吃下零食类加血道具时，在3秒内移动速度增加50%。	预约特典工业革命附赠GEAR。
Winter Shield	跳上或跳下天路时，有短暂的无敌时间。	





靴子

名称	效果	备注
Betrayer	被魅惑控制的敌人被干掉会发生爆炸，对附近的敌人造成5秒内360点的伤害。	限定版附赠GEAR。
Eagle Strike	在天路上时攻击力增加50%。	季卡附赠GEAR。
Fleet Feet	战斗中侧移和后退时的移动速度增加。	预约特典工业革命附赠GEAR。
Fit As a Fiddle	死后复活时血量全满。	
H+yman Nemesis	对Handyman的伤害增加50%。	预约特典工业革命附赠GEAR。
Kill to Live	近战处决有65%几率加血。	
Newton's Law	跳下天路时，可以将落点附近的敌人震出硬直。	
Nor'easter	在天路上杀死敌人时，有50%几率进入短暂的无敌时间。	
Overkill	以过量伤害杀死敌人会产生电击麻痹附近的敌人。	
Tunnel Vision	举枪时伤害增加25%，但盲射时伤害减少25%。	
Vampire's Embrace	全近战攻击杀死敌人时可加血。	

裤子

名称	效果	备注
Angry Stompers	濒死时攻击力两倍。	
Brittle-Skinned	全近战攻击附加虚弱效果，令对手在5秒内受到的伤害加倍。	
Bull Rush	全近战攻击附加击退效果。	限定版附赠GEAR。
Deadly Lungers	近战攻击的距离变为3倍。	
Fire Bird	跳下天路时会令落点附近的敌人燃烧，对方在3秒受到400点的伤害。	
Ghost Posse	用超能力陷阱杀死敌人时，有50%的机会令死去敌人的枪械成为幽灵枪盟友。	
Ghost Soldier	用超能力陷阱杀死敌人时，有70%几率将死去敌人的武器变为幽灵枪盟友。	季卡附赠GEAR。
Head Master	暴击的伤害增加50%。	
Health for Salts	魔力不足时会以血量来代替。	固定型GEAR。
Last Man Standing	濒死时打死敌人可以回血。	
Sky-Line Reloader	跳上跳下天路时，武器会自动上弹。	
Spectral Sidekick	将武器丢掉时，武器会在一定时间内成为幽灵枪盟友。	固定型GEAR。
Urgent Care	护盾填充等待时间减少2秒，填充速度变为2倍。	

枪械

游戏中共有 13 种枪械，分别来自于政府军和反抗军，其中有部分武器虽然名称不同，但基本性能类似。武器可以通过售货机来升级，由于资金有限，加上身上最多只能携带两种武器，只推荐玩家有针对性地进行强化。下面先来看看全部武器的基本性能。

手枪 BROADSIDER PISTOL

最基本的武器，威力低，射速快。子弹好找是一大优势，论实用性比机枪要高。有强力武器后可毫不犹豫地换掉。

性能

最小伤害	85
最大伤害	115
会心一击倍率	3.5倍
每分钟发弹数	400
弹匣容量	12
可携带弹药量	108

升级项目

Damage Boost 1：199元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2：199元。提高25%的伤害。
Ammo Increase：404元。可携带弹药量提升到162。
Clip Increase：275元。弹匣容量提高至18。

机关枪 TRIPLE R MACHINE GUN

虽然射速高，但威力太低，就算瞄头打也无法造成大伤害，实用性在手枪之下。惟一优势是近距离遭遇敌人时可以通过连射将其定住。

性能

最小伤害	72
最大伤害	88
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	600
弹匣容量	35
可携带弹药量	105

升级项目

Damage Boost 1：236元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2：236元。提高25%的伤害。
Accuracy Boost：512元。连射时精确度增加75%。
Clip Increase：391元。弹匣容量提高至70。

霰弹枪 CHINA BROOM SHOTGUN

光看这夸张的伤害就知道一定实用，不过但凡霰弹枪就一定要近距离射，这是颠扑不破的真理。而且本作的霰弹枪弹匣太小，还不能强化，因此只能从增加上弹速度着手。4 项升级全部有用，强烈推荐全部升满！

性能

最小伤害	765
最大伤害	1035
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	45
弹匣容量	4
可携带弹药量	20

升级项目

Damage Boost 1：255元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2：255元。提高25%的伤害。
Reload Increase：456元。上弹速度增加50%。
Spread Boost：360元。范围增加20%。

狙击枪 BIRD'S EYE SNIPER RIFLE

可以在远处神不知鬼不觉地阴死敌人，又一实用利器。记得一定要瞄弱点打！由于本身不是强调连射的武器，可以只强化威力以节省资金。

性能

最小伤害	595
最大伤害	805
会心一击倍率	2.5倍
每分钟发弹数	50
弹匣容量	4
可携带弹药量	20

升级项目

Damage Boost 1：349元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2：349元。提高25%的伤害。
Fire Rate Boost：654元。射速增加100%。
Recoil Decrease：288元。后座力减少50%。

火箭筒 BARNSTORMER RPG

性能与一般游戏中的 RPG 类似，威力大，但近距离命中时会攻击到自己，远距离发射时又容易射偏。在特定场合可以一用，不推荐随身携带和强化。

性能

最小伤害	1250
最大伤害	1750
会心一击倍率	–
每分钟发弹数	40
弹匣容量	2
可携带弹药量	8

升级项目

Damage Boost 1：385元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2：385元。提高25%的伤害。
Clip Increase：816元。弹匣容量变为3。
RPG Speed Boost：333元。火箭弹飞行速度提升100%。



卡宾枪 HUNTSMAN CARBINE

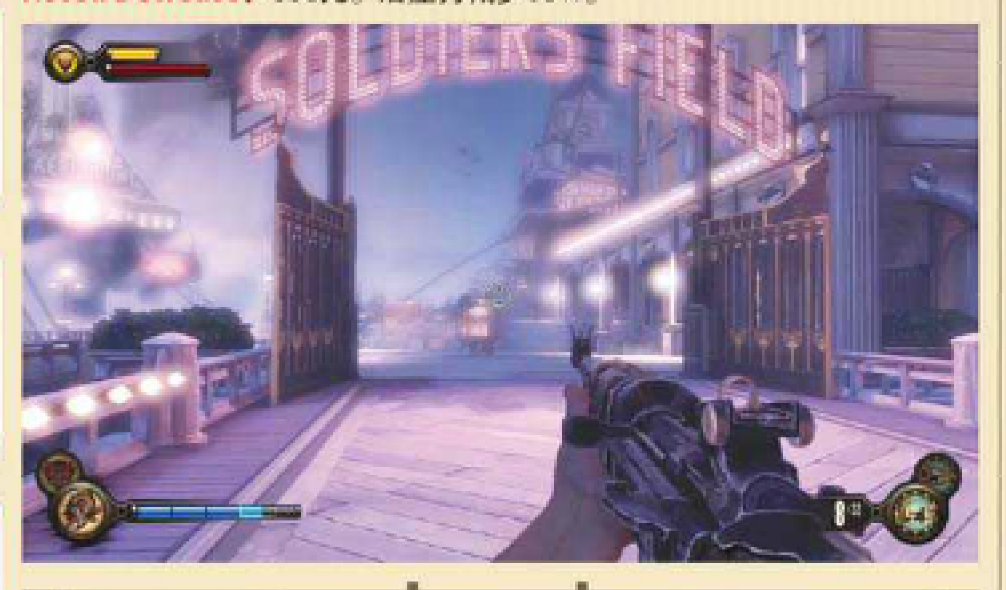
和机关枪类似但性能更出众，射程较远的特性还可以在紧急关头代替狙击枪，缺点是强化起来很费钱，用鸡肋来形容最为合适。

性能

性能	
最小伤害	213
最大伤害	287
会心一击倍率	2.25倍
每分钟发弹数	240
弹匣容量	8
可携带弹药量	72

升级项目

Damage Boost 1： 357元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2： 357元。提高25%的伤害。
Clip Increase： 484元。弹匣容量变为12。
Recoil Decrease： 333元。后座力减少60%。



榴弹枪 THE PIG VOLLEY GUN

范围伤害是其魅力所在，目标距离爆炸中心越远，受到的伤害越大。由于弹数少，无法打出会心一击，在面对强敌时很难打出高伤害。抛物线式的弹道也需要时间来适应。

性能

性能	
最小伤害	550+200
最大伤害	650+250
会心一击倍率	–
每分钟发弹数	120
弹匣容量	8
可携带弹药量	24

升级项目

Damage Boost 1： 522元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2： 522元。提高25%的伤害。
Radius Increase： 536元。爆炸半径增加50%。
Clip Increase： 740元。弹匣容量提升到16。

手炮 PADDYWHACKER HAND CANNON

高威力的特点使其拥有和霰弹枪接近的伤害但不限距离，会心一击倍率则比霰弹枪更高。但一切的前提是枪法要准，毕竟霰弹枪是可以瞄个大概就出手的，手炮则要求你枪枪命中。

性能

性能	
最小伤害	510
最大伤害	690
会心一击倍率	3倍
每分钟发弹数	75
弹匣容量	6
可携带弹药量	18

升级项目

Damage Boost 1： 448元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2： 448元。提高25%的伤害。
Reolad Increase： 656元。上弹速度增加50%。
Recoil Decrease： 350元。后座力减少20%。

加特林 PEPPERMILL CRANK GUN

比火箭筒还要少见的武器。威力不大，但射程超高完全可以弥补这一点。缺点是需要启动时间才能开火，另外行动会受到一定限制，高难度下慎用。

性能

性能	
最小伤害	70
最大伤害	130
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	1500
弹匣容量	100
可携带弹药量	100

升级项目

无

VOX HUNTSMAN BURSTGUN

反抗军的武器。和卡宾枪有点类似，但由于加装了瞄准镜，在远距离有明显优势。缺点是基础伤害太低，和狙击枪相比有较大差距，有点高不成低不就的意思。

性能

性能	
最小伤害	85
最大伤害	115
会心一击倍率	2.25倍
每分钟发弹数	265
弹匣容量	30
可携带弹药量	120

升级项目

Damage Boost 1： 423元。提高25%的伤害。
Damage Boost 2： 423元。提高25%的伤害。
Recoil Decrease： 822元。后座力减少50%。
Ammo Increase： 672元。可携带弹药量增加至180。

VOX TRIPLE R REPEATER

反抗军的武器。和机关枪有点类似，性能大幅加强。不过这种武器登场已属后期，强化也相当昂贵，实在有些不划算。

性能

性能	
最小伤害	170
最大伤害	230
会心一击倍率	2倍
每分钟发弹数	350
弹匣容量	20
可携带弹药量	60

升级项目

Damage Boost 1： 无需购买。
Damage Boost 2： 416元。提高25%的伤害。
Recoil Decrease： 711元。后座力减少50%。
Clip Increase： 449元。弹匣容量增加至40。



THE VOX PIG HAIL FIRE

反抗军的武器。和榴弹枪有些类似，但性能不差，而且强化起来也更便宜，在反抗军武器中算是顶级武器。

性能

最小伤害	580
最大伤害	820
会心一击倍率	–
每分钟发弹数	545
弹匣容量	5
可携带弹药量	25

升级项目

Damage Boost 1：无需购买。
Damage Boost 2：688元。提高25%的伤害。
Radius Increase：415元。爆炸半径增加100%。
Clip Increase：399元。弹匣容量提升到8。



THE HEATER

反抗军的武器。和霰弹枪有些类似，但单发威力比政府军的火箭筒还高，十分给力！但缺点在于一次只能装一发子弹，而且上弹速度较慢，因此效率并不高。

性能

最小伤害	1360
最大伤害	1840
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	35
弹匣容量	1
可携带弹药量	8

升级项目

Damage Boost 1：无需购买。
Damage Boost 2：554元。提高25%的伤害。
Spread Boost：467元。范围增加20%。
Reload Increase：752元。上弹速度增加50%。





剧情简介+时间线分析

时至今日，相信玩过本作的人99%都已经对本作故事的来龙去脉有大致了解了，不过如果你正好是那1%，那么请看由我们为你整理的剧情简介。由于是剧情简介，因此不可避免地有大量剧透，请自行决定是否观看，尤其是后文附带的时间线。慎之慎之！

剧透注意！

剧情简介



一个雨夜，布克·德威特（Booker Dewitt），一位债台高筑的私家侦探被带到了某个位于大海的灯塔上。按照协议，他需要前往一个名叫克伦比亚（Columbia）的城市，将一位女孩带回纽约，以抵消他那庞大的债务。

乘坐灯塔中的飞行器，布克来到了位于天空之上的克伦比亚中，但这座城市的精神领袖，一位名为康斯托克（Comstock）的先知似乎预知到了布克到来，并设置了各种手段阻止布克接近作为他目标的那位女孩。他甚至在城市中贴满了告示，将布克称为“虚假的牧羊人”（False Shepherd），并派出了警察和其他部队，试图杀死布克。这位先知似乎真的有某个特别的能力——又或者从雇佣布克的人处得到了情报，所以他不但知道布克这次交易的细节，还知道他右手上有着一个由字母“AD”拼成的标志。

然而康斯托克派出的部队并没有阻止布克的步伐，反倒是布克在和敌人战斗的过程中掌握了多种超能力，战斗力得到了进一步提升。他一路杀到了关押女孩的天使雕像处，却发现了一个惊人的事实，这位名叫伊丽莎白的女孩并不是被简单地囚禁起来，她似乎是作为研究对象被关押在了用整个天使雕像内部制作出的实验室中！

将伊丽莎白从囚笼中释放出来后，布克想要带着她逃走，却被一头名叫夜莺（Songbird）的怪物打乱了计划。不过最后布克还是发现了让他们逃离克伦比亚的关键，那就是名为第一女士号的飞艇（The Frist Lady）。为了登上这艘飞艇，布克和伊丽莎白经历了不少困难，期间甚至卷入了科尼利厄斯·斯莱德（Cornelius Slate）的叛乱中，然而当他们终于千辛万苦地登上了第一女士号时，布克和伊丽莎白的意见出现了分歧，前者需要将她带回纽约还债，而后者则梦想着前往巴黎。

在察觉到布克并不是真心想要带她获得真正的自由后，伊丽莎白出其不意地击晕了布克，决心自己驾驶飞艇前往巴黎，没想到却遭遇到了克伦比亚中的新兴势力：人民舆论党（Vox Populi）。为了躲避这群正在和康斯托克所代表的始创者组织（The Founders）作战的革命军，伊丽莎白把第一女士号和布克留在一旁，自己前去寻找前往巴黎的道路。而昏迷中的布克遭遇到了更大的麻烦，他被革命军俘虏，而第一女士号也被革命军所夺走！

在被革命军征用的第一女士号上，布克遇到了人民舆论党的领袖：黛丝·菲茨罗伊（Daisy Fitzroy）。尽管布克和人民舆论党并没有任何利益冲突，但黛丝还是决定利用一下他，她声称如果布克能够找到位于芬克顿（Finkton）工业区的一位枪匠，并说服他为革命军提供武器，就会把第一女士号还给布克。

无奈之下，布克杀进了芬克顿工业区，不但和伊丽莎白重新汇合，还与一众警察甚至是一个巧手匠（Handyman）大战了一番。更奇妙的是，布克发现这个工业区的主人耶利米·芬克（Jeremiah Fink）竟然看中了他的勇猛，想要将他招为安全部门的主管。但布克对此并没有什么兴趣，他找到了枪匠林晨（Chen Lin）的工作坊，却发现他早已因为和人民舆论党有关联而被耶利米抓了起来，而当两人赶到关押林晨的牢房时，却发现他早已死去。

伊丽莎白这时候察觉到了一个异次元隙缝（Tear），通往另一个世界，在那个时间里，林晨并没有死去。为了解决目前的困局，两人只能铤而走险，穿越到了那一个世界中。但没想到在这个世界中虽然林晨没有死，他的造枪设备却被拿走了。布克不得不带着伊丽莎白杀进了位于贫民窟的警察党，找到了设备，但两人要怎么把设备运回去？结果，伊丽莎白再度发现了一个异次元隙缝，这个隙缝通向林晨设备没有被拿走的世界。

两人穿越到这个世界，却发现在这里，布克成为了人民舆论党的英雄，革命军竟然成为了两人的友军。

但好事注定多磨，这个世界中的布克原来早已在黛丝面前壮烈牺牲，所以她拒绝相信现在出现在她面前的人是真的布克，并命令手下的革命军消灭布克。最后，为了阻止黛丝残忍地杀死耶利米的孩子，伊丽莎白终于不得不出手杀死了她。虽然经受了打击，但伊丽莎白还是挺了过来，她削掉了自己的马尾，换上了新装，想要和布克一起乘飞艇离开克伦比亚，没想到，阴魂不散的夜莺再次出现，击沉了飞艇！

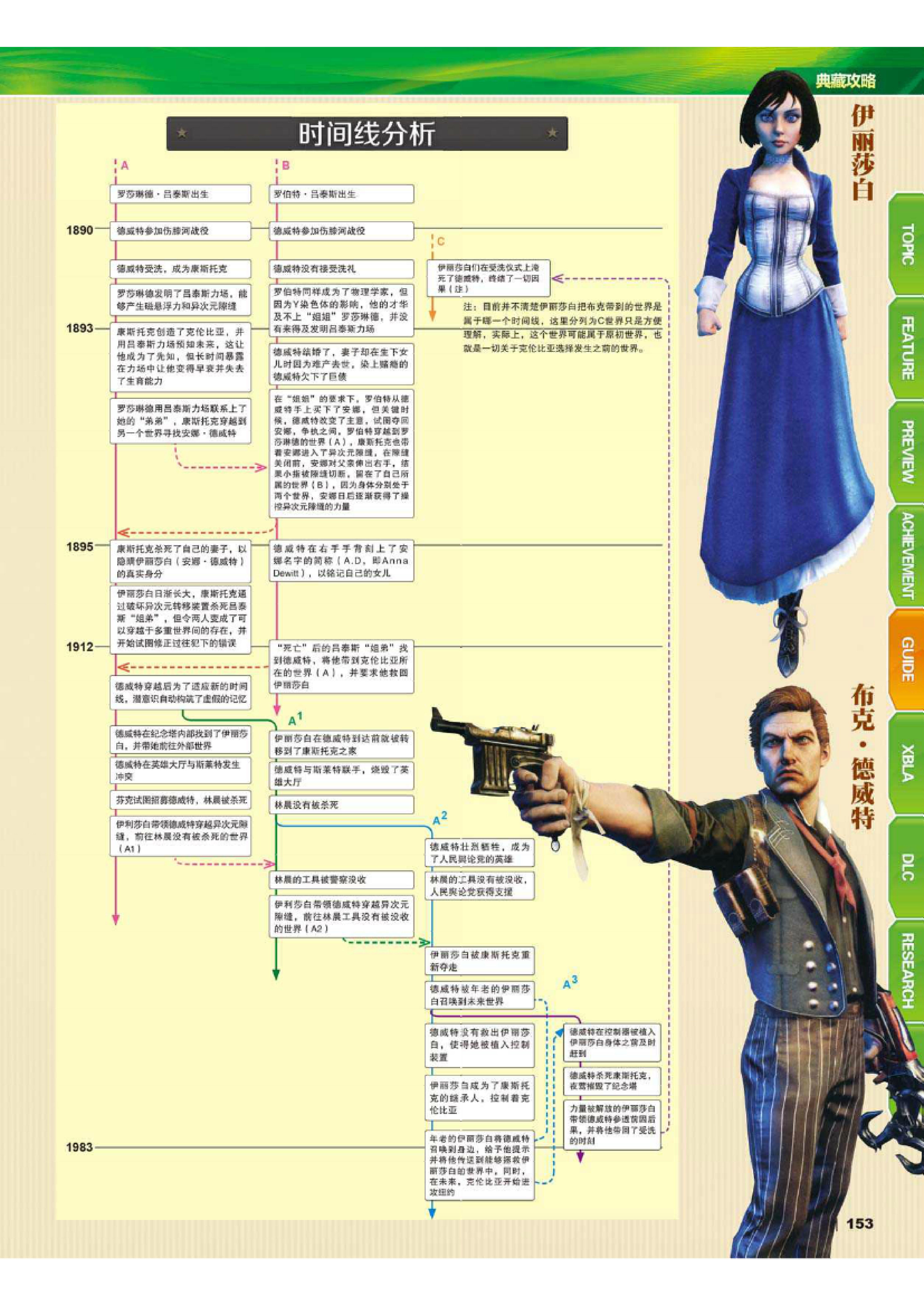
从飞船残骸中逃离，布克与伊丽莎白击退了巧手匠和革命军，来到了康斯托克家门前，想要搞清楚为什么康斯托克非要如此对待伊丽莎白。然而两人过不了门禁，而此时，伊丽莎白认为她自己需要前去探望一下她死去的母亲，也就是康斯托克夫人（Lady Comstock），并获取她的指纹用于进入康斯托克大宅。没想到康斯托克竟然丧心病狂地在自己妻子的墓前设置了一个装置，把伊丽莎白的能力吸收后将康斯托克夫人变成了女妖！

击退女妖并探寻了关于康斯托克夫人的秘密，两人终于进入了康斯托克大宅，这时夜莺突然袭击了布克，并抢走了伊丽莎白。在追赶夜莺途中，布克被传送到了一个疯人院中，并了解到了伊丽莎白如果没有被他救走，未来会变成什么样子。接过一张卡片，他被传送到了伊丽莎白遭到关押的地方，并将她重新释放。经历了可怕的折磨，伊丽莎白却决定要直面康斯托克，将一切都做个了结。

两人登上了康斯托克所在的先知之手号飞艇，并且在顶层的甲板上发现了关押伊丽莎白高塔的秘密。这个天使状的高塔能够抑制她的能力，让她不能够随意地创造异次元隙缝。不过这个秘密比不上康斯托克在与两人对话时透露出的可怕秘密，他竟然声称伊丽莎白右手小指的断口是布克造成的！虽然对于小指断口的事情的确一无所知，一股莫名的狂怒推动着布克，令他杀死了康斯托克。

为了搞清楚一切，两人想要控制先知之手摧毁天使雕像，却没想到被人民舆论党的飞艇拦住了去路。这时候，伊丽莎白懂得了卡片上承载的秘密，并学会了控制夜莺的方法，靠着这头强大怪物的帮助，两人摧毁了革命军的攻势，并且破坏了天使雕像。随着伊丽莎白的能力解放，两人被传送到了位于海底的销魂城（Rapture）中，一个更为巨大的秘密，也逐渐在布克面前暴露出了真相。




时间线分析
A
B
C
1890
1893
1895
1912
1983
罗莎琳德·吕泰斯出生
德威特参加伤膝河战役
德威特受洗，成为康斯托克
罗莎琳德发明了吕泰斯力场，能够产生磁悬浮力和异次元隙缝
康斯托克创造了克伦比亚，并用吕泰斯力场预知未来，这让他成为了先知，但长时间暴露在力场中让他变得早衰并失去了生育能力
罗莎琳德用吕泰斯力场联系上了她的“弟弟”，康斯托克穿越到另一个世界寻找安娜·德威特
康斯托克杀死了自己的妻子，以隐瞒伊丽莎白（安娜·德威特）的真实身分
伊丽莎白日渐长大，康斯托克通过破坏异次元转移装置杀死吕泰斯“姐弟”，但令两人变成了可以穿越于多重世界间的存在，并开始试图修正过往犯下的错误
德威特穿越后为了适应新的时间线，潜意识自动构筑了虚假的记忆
德威特在纪念塔内部找到了伊丽莎白，并带她前往外部世界
德威特在英雄大厅与斯莱特发生冲突
芬克试图招募德威特，林晨被杀死
伊利莎白带领德威特穿越异次元隙缝，前往林晨没有被杀死的世界（A1）
罗伯特·吕泰斯出生
德威特参加伤膝河战役
德威特没有接受洗礼
罗伯特同样成为了物理学家，但因为Y染色体的影响，他的才华及不上“姐姐”罗莎琳德，并没有来得及发明吕泰斯力场
德威特结婚了，妻子却在生下女儿时因为难产去世，染上赌瘾的德威特欠下了巨债
在“姐姐”的要求下，罗伯特从德威特手上买下了安娜，但关键时候，德威特改变了主意，试图夺回安娜，争执之间，罗伯特穿越到罗莎琳德的世界（A），康斯托克也带着安娜进入了异次元隙缝，在隙缝关闭前，安娜对父亲伸出右手，结果小指被隙缝切断，留在了自己所属的世界（B），因为身体分别处于两个世界，安娜日后逐渐获得了操控异次元隙缝的力量
德威特在右手手背刻上了安娜名字的简称（A.D，即Anna Dewitt），以铭记自己的女儿
“死亡”后的吕泰斯“姐弟”找到德威特，将他带到克伦比亚所在的世界（A），并要求他救回伊丽莎白
A1
伊丽莎白在德威特到达前就被转移到了康斯托克之家
德威特与斯莱特联手，烧毁了英雄大厅
林晨没有被杀死
林晨的工具被警察没收
伊利莎白带领德威特穿越异次元隙缝，前往林晨工具没有被没收的世界（A2）
伊丽莎白们在受洗仪式上淹死了德威特，终结了一切因果（注）
注：目前并不清楚伊丽莎白把布克带到的世界是属于哪一个时间线，这里分列为C世界只是方便理解，实际上，这个世界可能属于原初世界，也就是一切关于克伦比亚选择发生之前的世界。
A2
德威特壮烈牺牲，成为了人民舆论党的英雄
林晨的工具没有被没收，人民舆论党获得支援
伊丽莎白被康斯托克重新夺走
德威特被年老的伊丽莎白召唤到未来世界
德威特没有救出伊丽莎白，使得她被植入控制装置
伊丽莎白成为了康斯托克的继承人，控制着克伦比亚
年老的伊丽莎白将德威特召唤到身边，给予他提示并将他传送到能够拯救伊丽莎白的世界中，同时，在未来，克伦比亚开始进攻纽约
A3
德威特在控制器被植入伊丽莎白身体之前及时赶到
德威特杀死康斯托克，夜莺摧毁了纪念塔
力量被解放的伊丽莎白带领德威特参透前因后果，并将他带回了受洗的时刻
伊丽莎白
布克·德威特
TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH

流程攻略+全收集指南

本作理论上可以一遍全成就，那就是一上来就挑战 1999 难度且不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费。正常来说需要通关一遍才能解锁 1999 难度，但只要在标题画面将光标指向 PLAY GAME，然后输入特殊指令，即可解锁 1999 难度。指令如下：

↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A。

下文虽然是流程攻略，但已包含 1999 难度的心得，同时包括全收集指南。全收集指南分为文字描述和地图表示两种，两者结合，相信任何人都不会有遗漏。在开始流程攻略之前，首先来看看一些注意事项，包括 1999 难度分析、全收集要求等等。注意本作事实上没有章节的设定，玩家在实际游戏中无法体会到章节的变更。下文中的章节标题是以通关后选关画面的标题而列出的。

1999难度基本规则

由于本作有一个成就是打通 1999 难度且不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费，因此要想一遍全成就，在挑战 1999 难度时就必须以这个目标努力。1999 难度的基本规则如下：

・死后复活需要消耗约 100 元。如果手上的金钱数量不够，则直接 GAME OVER，返回游戏最初。

・死后复活时，敌人的 HP 全满。

・相比普通难度，玩家对敌人的攻击力减半，敌人对玩家造成的伤害加倍，护盾需 6 秒才能填充，填充满需要 4 秒。

・无法按↑调出路线提示。

在 1999 难度下阵亡的话，除非是后期难度非常大的地方，都只推荐选择回到上个检查点，以节省金钱。由于复活时敌人的 HP 全满这一条，导致 BOSS 战时复活更是没有意义。另外这个成就仅要求不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费，换句话说就是不能花钱买血买子弹，至于改造武器、强化超能力是没有问题的，用超能力黑 DOLLAR BILL 的钱也是可以的。

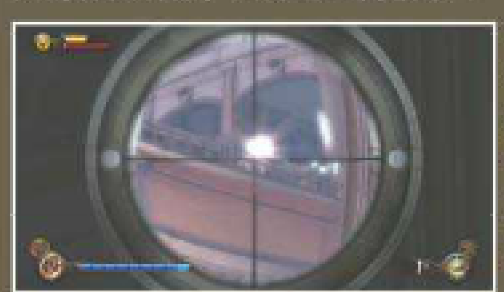
1999 难度的打法有很多，如果想打得轻松一点，就推荐搜刮一切，以用来改造武器和强化超能力。另外该刷 GEAR 的时候就不要犹豫，具体可以参见收集攻略中推荐的众多刷点。直接用该 BUG 拿满 GEAR 也行，反正用不了多少时间。升级方面，优先推荐升护盾，其次是魔力，体力最不重要。

1999难度配置推荐

首先需要说明的是，本作的打法可以说是千变万化，玩家并非一定要按照下文所说的配置来进行游戏。但如果你想轻松愉快、不动脑筋地打过 1999 难度，以下配置还是相当值得借鉴的。

●武器

1999 难度下最推荐的武器是霰弹枪和狙击枪。两者一近一远，相辅相成。霰弹枪的好处是近距离威力足够大，而且不需太准即可击退敌人，在后期只要距离够近且打头，可以将杂兵一击必杀。狙击枪则是在远距离阴死敌人的神兵利器，因为远距离被敌人破盾乃至秒杀的风险会大大降低，而且狙击枪打头同样是威力惊人。但这两种武器的共通缺点是弹药少，特别是霰弹枪，不装备 GEAR 的话弹匣最多 4 发，上弹又慢，这就对玩家的枪法提出了不小的要求。



其他武器方面，卡宾枪、火箭筒、左轮可在弹尽粮绝的时候起到一定作用，不过从节省资金的角度出发，只推荐改造霰弹枪和狙击枪。狙击枪可以优先改造威力，有闲钱再改造后座力和发射速度。



●超能力

本作的超能力相当有用，但由于资金有限，在 1999 难度下推荐强化的顺序为：Possession、Bucking Bronco、Charge、Shock Jockey。

魅惑（Possession）：相当实用的能力，敌人越多时越能发挥作用。升级后可以让中招的杂兵在效果结束时自杀，等于是直接干掉一个敌人，而且死前还能帮你打上一阵子。而且敌人窝里反的时候你就能趁机浑水摸鱼，实践证明在大混战中这个技能的效果远胜于其他技能，更别提还能用来黑钱了。但缺点是耗蓝巨大，强化满是必须。

野马奔流（Bucking Bronco）：在对上少数敌人时，浮空能力是十分有效的，特别是对付乌鸦、火箭筒兵这种中型敌人时，只要一浮空就可以换霰弹枪近距离狂轰头部。解除浮空后敌人的硬直不小，正好又能二次浮空，不管多少血都不怕。用来赶路清障碍也很不错，强化浮空时间后更是如虎添翼。

冲锋（Charge）：初期比较无用，但强化后附加无敌且回盾效果就相当给力了。推荐这个技能主要是用来对付游戏中的三次 Siren 战，有了冲锋可以让战斗难度大降，而且耗时很短。不用这种打法的话会十分浪费时间，而且难度还很大。利用这个无敌效果，用来突袭远处的敌人也是不错的。

疾雷闪电（Shock Jockey）：闪电主要是用来对付爱国者，用处还是有的，但比起上述 3 个技能来要差一些。个人推荐在最终决战前强化连锁效果，这样会令难度下降一些。

其他超能力并非无用，只不过限于资金问题不推荐强化，可根据实际情况来决定如何使用。

●GEAR

GEAR 是能否打过 1999 难度的重头。游戏中不存在所谓的万能配置，面对各种情况时要果断调出菜单更换 GEAR，不要嫌烦，打过去总比死了再来节省时间。

Winter Shield：本作最强 GEAR，效果为跳上或跳下天路时能发动无敌。无敌时上方的护盾和血槽会结冰，然后逐渐融化，以提醒玩家效果消失。无敌时间大约 5 秒，十分霸道，对于孤立的悬挂点一样可以发动无敌。由于 5 秒时间实在太长，而且在无敌时重新发动会恢复无敌时间，因此只要玩家愿意，反复跳上跳下的话完全可以保持一直无敌的状态。

Sheltered Life：Winter Shield 虽然霸道，但在没有天路和悬挂点的地方就派不上用场，这个时候可以考虑 Sheltered Life。其效果为吃下加血道具时发动无敌，时间也是 5 秒左右。当玩家濒死时，敌人尸体上出现加血道具的几率还是很高的，这个时候吃到一个就赚到了。

Quick Handed：上弹时间减少 30%，普通的枪战中非常实用。

Electric Punch：季卡(Season Pass)附赠的GEAR，效果为近战时70%几率附加雷电效果将敌人打晕，持续4秒。这个附加效果对爱国者甚至都有效，而且更重要的是雷电效果附加的威力很大，两三下即可干掉一个杂兵。如果不用雷电的话七八下都未必能行。没有季卡的人可以使用弱化版Electric Touch。

Blood to Salt：打死敌人时有40%几率补充魔力。成功的话魔力会直接加上去，十分便利。个人感觉几率远不止40%，相对的Scavenger's Vest（打死敌人时有40%几率补充子弹）则是发动几率远没有40%。

Brittle-Skinned：近战攻击命中敌人后，在5秒钟内对其造成的伤害加倍。配合Electric Punch后可以实现近战速杀，配合无敌技能更是对大型敌人也有奇效。

Urgent Care：护盾填充等待时间减少2秒,填充速度增加一倍。不用说，自然是枪战常驻装备。

Last Man Standing：濒死时打死敌人可以回血。这个效果比较强的一点是回血量很多，而且体力在1/5左右即可发动，不用说当然实用。

全收集说明

游戏中需要收集的要素比较多，总数轻松过百。除试剂外的其他收集要素可以在通关后通过选关来弥补，但由于游戏不会具体给出每关的收集状态，因此如有遗漏的话玩家很难进行补救。为此强烈建议玩家在一周目游戏时就完成全部收集要素，不要寄希望于日后的查漏补缺。

●超能力饮料（Vigor）

获得后可以学会新的超能力。一般来说都是在打倒特定敌人后出现，但有低几率不会出现（BUG？），也有出现于特定位置等待玩家调查的。每一种饮料的位置都不止一处，错过之后还可以补救。如果玩家实在是过于马虎而全部错过，也可以后期直接花钱在商店中购买。

●留声机（Voxophone）

一共有80个，全部收齐之后可以解锁成就：Eavesdropper。留声机里的内容是对剧情的有力交代，也是多周目游戏时惟一继承的内容。

●望远镜（Telescope）

关系到成就：Sightseer，和放映机一起是37个。望远镜没有实际意义，不过能让玩家仔细观察克伦比亚的美景。

●放映机（Kinetoscope）

关系到成就：Sightseer，和望远镜一起是37个。放映机的内容同样是对剧情的补充，能让玩家更好地了解克伦比亚的由来。



●试剂（Infusion）

也就是下文所说的升级道具，玩家可以从生命值、护盾和魔力中任选其一进行强化。和其他收集要素不同的是，试剂一旦错过，将无法进行弥补，只能重开一周目进行游戏。正常游戏中有24个升级道具，由于每一种数值升满都要10个升级道具，因此如果玩家平均升级的话就无法解开成就：Raising the Bar（将任意一种能力升满）。如果是季卡用户的话，可以在游戏序盘额外获得5个升级道具，如此一来只要再在游戏中找到19个升级道具即可解锁成就：Infused with Greatness（获得24个试剂）。

●服装（Gear）

服装无关成就，但会对玩家的游戏过程带来极大帮助。在游戏中的固定位置处会出现GEAR，只有5种服装会固定出现于某一地点。其他服装位置随机，当玩家捡起GEAR时会随机表现为其中一种，通过回检查点的方法可以改变获得的GEAR种类。利用这个办法可以在初期就拿到一些强力的服装。有秘技可以让玩家在特定地点反复拿取不同的服装，具体可以参见后面的攻略。



流程攻略始动！

The Lighthouse

流程

1. 一开始观看剧情，到达灯塔后攀上梯子，然后前往灯塔。进入塔内部后可以每层搜刮一下柜子和其他容器，有不少银币可以拾取。

2. 来到塔顶，按照提示敲响三个各自有不同图案的小钟，然后耐心等待大门打开，入内坐上椅子，本章就随之完结。

Welcome Center

流程

1. 走出飞行器，按照惟一的路线走到祈祷的人群前，调查即可触发剧情，之后再调查神父的手即可。

2. 幻觉剧情中打开正门即可脱离。

3. 醒来后往前走，路上记得找些食物吃，补回损失的生命值。等待连接城市之间的桥梁连接好，进入市区后可以拜访一下能够进入的店铺，有不少物品可以获取。

4. 来到游乐场，终点处会获得第一个超能力饮料“魅惑”（Possession），用于打开大门。

5. 之后来到有大舞台的地方，与舞台前的女士对话，然后可以选择是向舞台上的情侣还是主持人投球，这将会对后面的剧情产生影响。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划

收集

1：从电梯出来后往左走，看到巨大女士画像后往右看，在一张小的女士画像前有 Voxophone（Eavesdropper 1/80）。

2·3：来到室外后，在巨大的拿军刀雕像前往右边走，进入挂着 HUDSON'S 招牌的商店，里面有 Kinetoscope（Sightseer 1/37）和 Voxophone（Eavesdropper 2/80）。

4·5：等桥架好之后前进，在前面的一家商店门口有 Kinetoscope（Sightseer 2/37）。然后上左边的台阶走到尽头，有 Voxophone（Eavesdropper 3/80）。

6·7：从小孩手中接到电报后，往左走，有 Telescope（Sightseer 3/37）。然后回到接电报的位置往右，上台阶后在前方发现 Kinetoscope（Sightseer 4/37）。

8：看到路边两个正在交谈的警察后，在前面的一个雕像下面有 Voxophone（Eavesdropper 4/80）。

Raffle Square

流程

1. 获得天钩后，开始战斗，前期敌人都是近战类的警察，对付起来不难，后面获得枪后敌人也会开始用枪，因为此时玩家还没有获得护盾，被枪打中损失的生命值无法恢复，还是要多多寻找四周的食物来补充被消耗的生命值。之后遇到炮塔时，记得用超能力魅惑，帮助快速杀敌。

2. 杀死几个警察后，会在一个需要开门的区域遇到纵火者（Fireman），现在对付他没什么好办法，幸好他攻击距离有限，可以远远直接用手枪对准他头部连射磨死他。死前他会自爆，记得来到他爆炸的地方获得第二个超能力“魔鬼之吻”（Devil's Kiss）。

收集

1：开始战斗后按指示前进，在一个自动贩卖机旁边有 Voxophone（Eavesdropper 5/80）。



1999难度提示

游戏的第一战就要特别小心，尽量多留一些剩余体力。因为打完之后会自动存档，之后无论玩家死多少次都不会回血。由于此时玩家没有护盾，体力被打掉就无法补充，而敌人又是有枪的，要特别小心。玩家一直要打到进入酒吧才能存档，时间比较长，运气好的话可以从敌人尸体上捡到全回复道具，但几率较低。

到酒吧的路上有3个炮台，首先当然是将其黑掉干掉敌人。如果其他敌人都死光了，可以趁其没有注意到玩家的时候开枪偷射，然后赶紧躲起来。用这个办法虽然比较耗时，但是绝对安全。遇到敌人时就尽量躲到死胡同里等着敌人过来送死，如果在开阔地方肯定会被打成马蜂窝。进了酒吧之后就有护盾了，季卡用户更是轻松惬意。

Comstock Center Rooftops

流程

1. 之后进入酒吧，获得护盾能力。这里也有不少物资，可以好好搜刮一下。购买了季卡的玩家会在这里获得大量的奖励，记得全拿走，过了就拿不到了。

2. 离开酒吧，跳上钩挂处，可以对一个手持机关枪的士兵使用空降攻击，然后拿起机关枪和一群士兵对战，记得路上遇到的飞艇上都有炮台，可以魅惑后用于帮助玩家战斗。之后掉入一间大屋中，下层的书房里会有一个宝箱，能够触发支线任务，之后找到钥匙后回来打开宝箱即可完成任务。

3. 在离开一个遇到平民的屋子后，会碰到另一个纵火者，这一次他强度变高了，建议魅惑他，让他和其他敌人对战，磨掉足够多的生命值后再杀死他。

4. 进入康斯托克中心，大厅两边都有敌人，一开始他们不会进入战斗状态，可以先下手为强。

5. 之后沿着楼梯来到二楼，会看到大厅中央有教徒在祈祷，立刻赏他们几个魔鬼之吻，然后清场。祭台上有一个试剂（Infusion），还有之前遇到的支线任务宝箱所需的钥匙，拿走后可以回头去宝箱处完成任务。

6. 乘搭电梯来到上层，经过一个播映室后来到更上一层，遇到第一女士狂热者（Zealot of The Lady），他懂得化为鸦群移动，此时他免疫一切伤害，然后会在接近玩家时发动近战攻击。在他发动攻击时躲开，然后制造魔鬼之吻陷阱来让他踩上，持续的燃烧伤害可以加速他的死亡。杀死他后可以在他尸体上获得“杀人鸦群”（Murder of Crows）。

收集

1·2·3·4·5：进入 BLUE RIBBON 酒吧后，前方有3个 Kinetoscope（Sightseer 5·6·7/37）。然后剧情后获得护盾，之后进门立刻就会看到 Voxophone（Eavesdropper 6/80）。

支线任务·6：走出酒吧后前进，有一处单独的悬挂点（特征是上面有一面写着 FINK 的旗帜），上去之后往回看，会看见在下方有一个房间可以进入。里面有 Voxophone（Eavesdropper 7/80）。就在这个房

间里还有一个宝箱，但目前没办法打开，这是支线任务的奖励，先记下位置姑且前进。

7·8：经过一个有数台织布机的房间后，清空室外的全部敌人，在这个区域有一个Voxophone（Eavesdropper 8/80），一个Kinetoscope（Sightseer 8/37）。

9·10·11：进入前方的大房间，会看到JOHN WILKES的雕像。左转在吧台上会看到Voxophone（Eavesdropper 9/80）。回到雕像前上楼，然后跳下去干掉一群教徒，可以在座椅上捡到Voxophone（Eavesdropper 10/80），而祭台上有升级道具和钥匙。这时就可以回到之前那个房间开宝箱了，里面是另一个升级道具。

12：下电梯后进门，在放映室左边能找到Voxophone（Eavesdropper 11/80）。

13：走出室外，跳上左边的飞空艇，有Telescope（Sightseer 9/37）。

Monument Island Gateway

流程

1. 离开康斯托克中心后沿着钩挂处飞跃，又可以发动一次空降攻击。杀死其他敌人后就可以进入车站。

2. 车站大厅敌人众多，最好魅惑中央的炮塔来帮助清场。

3. 来到户外第一次使用天路，此时玩家可以继续射击，但不能使用超能力。如果觉得行进速度太快，可以后推摇杆减速。遇到阻碍后杀死警卫拉下推杆，就可以继续前进。

4. 再一次被挡住后跳上警察的飞艇，然后可以靠钩挂处来到屋子上层的入口。入内绕到屋子另一边，上天路，后面会遇到一个有大量敌人的平台，但是玩家刚落地敌人就会开始祈祷，不再攻击，杀不杀就看玩家自己了。

5. 乘搭电梯来到上层后，沿着通道走，通道被炸毁时，立刻往右看，会发现飞艇上有钩挂点，跳上去后敌人会出现，看准机会发动空降攻击，然后杀入船内。

6. 开船，修女自焚后，回到船舱处，等降落门打开后不要急，看准下方的天路后，再按键直接跳上天路。到底目的地后进门，进入下一节。

收集

1. 开始后立刻右转，就能找到一个Kinetoscope（Sightseer 10/37）。

2·3. 第一次使用天路时，途中有个小平台上有一个敌人，跳下去将其干掉，在这个小平台上就有一个Telescope（Sightseer 11/37）。然后往前走右转，小房间里有升级道具。

4. 继续使用天路前进，会在看到一个敌人时自动停下来。干掉他之后往前走右转，能找到一个Voxophone（Eavesdropper 12/80）。

Monument Tower

流程

1. 大门处上方有钩挂处，跳上去再跳入门内，塔内没有战斗，但有不少物品，可以多逛逛收集一下。

2. 拉开每个拉杆都可以观察到伊丽莎白的生活状态，沿路走，直到玩家坠落到室内。剧情后调查门，然后和伊丽莎白一起逃走。



3. 夜莺（Songbrid）被电梯压倒后，沿着楼梯拾级而上，打开大门。沿路跑到顶部就可以观看剧情。

收集

1. 开始后立刻往上看，会发现一个抓取点。上去之后来到上层，进入雕像后面的房子后往左边看，就能在一个柜子里找到一个Voxophone（Eavesdropper 13/80）。

2. 再稍微前进一点，看到有72 HOUR的牌子后，向前走进门，然后往左边走，打开一扇门后就能在右手边的桌子上找到一个Voxophone（Eavesdropper 14/80）。

3·4. 之后往前走，开门后很快就会看到前方桌子上的Voxophone（Eavesdropper 15/80）。别急着离开，注意看这张桌子的角落，你会发现一个升级道具。

5. 一直向前，走上一段向上的楼梯后，Voxophone就在前方的椅子上（Eavesdropper 16/80）。



Battleship Bay

流程

1. 在沙滩上能够行动后记得搜刮一下沙滩每一个角落再和伊丽莎白对话，有不少物品可以拾取。

2. 和伊丽莎白汇合后，继续往前走，然后为她选一个项链。之后遇到锁上的门，伊丽莎白会露一手开锁功夫，并开始不定时为玩家寻找钱币。

3. 在飞船购票处遭遇扎手惨剧后，会受到敌人袭击，场地中掩体不多，活用杀人鸦群和新得到的霰弹枪配合可以快速杀敌。

4. 记得搜刮一下飞船站，避免遗漏任何物品。然后来到缆车，拔动拉杆。来到另一个平台就可以离开这个区域。

收集

1·2. 从沙滩上苏醒后，笔直往前，在一座红白相间的小屋子外可以找到一个Voxophone（Eavesdropper 17/80）。而往沙滩右边走，进入有AIRSHIP招贴画的房间，可以找到一个Kinetoscope（Sightseer 12/37）。

3. 当发生接住伊莉莎白扔过来的硬币的剧情后，笔直往前，在一个小房间里可以找到Voxophone（Eavesdropper 18/80）。这个房间里还有GEAR，而在前面还有一个GEAR，由于离存档点比较近，可以用来刷自己想要的GEAR。具体可参见地图。（补充说明：此处的第2个GEAR会随着玩家之前在WELCOME CENTER的行动而变化，如果玩家选择扔情侣，则GEAR出现在老虎机房间的入口处；如果玩家选择扔主持人，则在前进的路上那对情侣会给你一个GEAR。）

4·5. 继续前进，很快会来到一个有很多像老虎机一样的装置的房间。进入前方的走廊后在左边的男洗手间里会找到Voxophone（Eavesdropper 19/80），而在走廊正前方则有一个Kinetoscope（Sightseer 13/37）。

6·7·8. 当伊莉莎白被抓走之后，清空售票处附近的敌人，搜索一下这附近的房间，能在桌子上找到Voxophone（Eavesdropper 20/80）。然后跟着指示走，但不要上楼梯，搜索其他房间很快就能找到升级道具和Voxophone（Eavesdropper 21/80）。

9. 从缆车上下来，在过关出口所在的平台上有一个Kinetoscope（Sightseer 14/37）。

BATTLEFIELD BAY地图

适用章节：Battleship Bay

GONDOLA STATION

B

A

THE ARCADE

A

EXIT

UPPER BOARDWALK

B

BATTLESHIP BAY

START

Soldier's Field

流程

1. 在大厅中会找到开锁器，可以让伊丽莎白打开一些需要开锁器解决的门锁。

2. 来到大门处，闸门会落下，需要按键来打开。玩家不必担心回不来这里，因为玩家可以通过托起闸门重新回到这里。在外面找到5个开锁器后，可以回到这里打开保险箱。

3. 在商店偷窃会引来警察，注意拿取物品时的红字提示。不过就算引来了，杀光就好，所以玩家可以自己决定。

4. 在码头处推动拉杆，然后发现电力消失，这时候通过英雄大厅（The Hall Of Heroes）的道路会打开，而附近商店的经营者都会消失，进去搜刮一下，然后击败大厅大门附近的敌人，就可以乘搭电梯了。

5. 电梯停止时，打开开关对面的电路板，然后等待剧情过后，就可以来到新区域。这里玩家会获得超能力“野马奔流”（Bucking Bronco）。



6. 之后的室外空间有敌人在训话，依然是先下手为强。远处有一个炮塔，可以魅惑后用于前后夹攻敌人。记得建筑上层也有敌人存在。

7. 推动拉杆，清除天路上的障碍，就可以前往英雄大厅了。刚来到这里就会遇到狙击手，换上伊丽莎白给的狙击枪来以牙还牙吧。之后击败地面上的敌人，进入英雄大厅。

收集

1·2·3：开始后下楼梯，在右边的房间能找到Kinetoscope（Sightseer 15/37）。在这个房间外能找到一些开锁工具，利用它打开左边上锁的房间，可以在里面找到升级道具和Voxophone（Eavesdropper 22/80）。

4·5：来到室外，穿过写着WELCOME TO SOLDIERS FIELD的门后，在左边能找到Kinetoscope（Sightseer 16/37，露天）和Voxophone（Eavesdropper 23/80，冰淇淋店内）。

6：继续前进，进入FOUNDERS BOOK，可以找到Voxophone（Eavesdropper 24/80）。

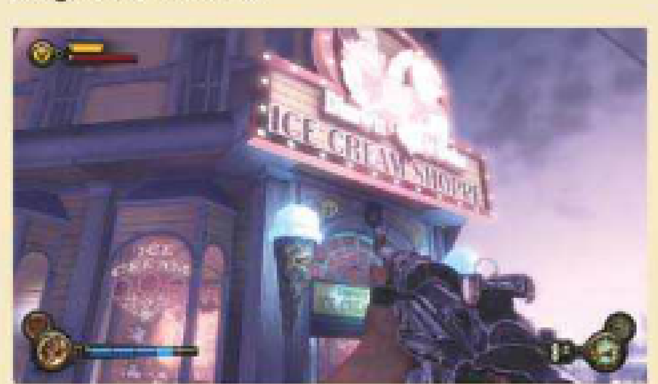
7：从电梯出来后，让伊莉莎白开左边的门，可以找到Voxophone（Eavesdropper 25/80）。这个房间里还有GEAR，同样可以用来刷。

8·9·10：来到室外，进入右边的TICKETS，可以找到Kinetoscope（Sightseer 17/37）和Voxophone（Eavesdropper 26/80）。离开TICKETS进入对面的THE FELLOW TRAVELLER，找到Voxophone（Eavesdropper 27/80）。另外在TICKETS大厅里有个上锁的门，里面有一个GEAR，可以在稍后开启天路的自动存档后来刷。

11·12（支线任务）：调查TICKETS大厅的大炮炮口，可以拿到CODE BOOK。然后在THE FELLOW TRAVELLER洗手间的墙上看到血字，再调查隔壁洗手间衣架上的帽子，会打开密室。在里面会找到Voxophone（Eavesdropper 28/80）和升级道具，此外更有大量武器弹药。

13：从天路上下来之后，在车头的椅上可以找到Voxophone（Eavesdropper 29/80）。

14：在本关出口右侧有一个Kinetoscope（Sightseer 18/37）。







SOLDIER'S FIELD地图1

适用章节：Soldier's Field、Return to the Hall of Heroes Plaza（后半）

D

可无限再生的GEAR

SOLDIER'S FIELD

A

WELCOME CENTER

START

E

D

E

第一夫人号机场

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

THE FELLOW TRAVELLER

CIPHER

PATRIOT'S PRIDE PAVILLION

CODE BOOK

待建小楼

楼梯

EXIT

SOLDIER'S FIELD地图2

适用章节：Soldier's Field、Return to the Hall of Heroes Plaza（后半）

The Hall Of Heroes

流程

1. 进入大厅，先搜刮一下前台区域，一个敌人会出现，不过很好对付。来到大堂处，占据这里的科尼利厄斯·斯莱德（Cornelius Slate）会派人袭击玩家。盯紧右边的大门，一有敌人出现就丢个魔鬼之吻，可以拿下先手。

2. 之后会遇到分岔路，右方是去体验伤膝河战争，左方则是体验北京的义和拳起义。选择先打哪一个都可以，这里以先打伤膝河为准。

3. 伤膝河部分的战斗很简单，在终点区域，敌人会持续刷新，不过都是普通类型的士兵。杀死足够多的士兵后，第一女士狂热者出现，但因为这时候玩家已经拥有野马奔流，所以只要用这个能力令其浮空，他就无法变成乌鸦移动，趁机用重火力杀死即可。

4. 义和拳区域的战斗内容差不多，但因为场地比较崎岖，需要小心被敌人前后夹攻。最后登场的是纵火者，对付他的最好方法仍然是用野马奔流浮空，然后猛攻。

收集

1：本关开始后先不要进门，进入左边房间能找到Voxophone（Eavesdropper 30/80）。

2：进门之后等剧情发生，之后可以进入右边房间，里面有升级道具。

另外在义和拳运动和伤膝谷屠杀的场景中，各有一个小房间里有GEAR，可以先在清光各个场景中的敌人，等自动存档后再来刷。



Inside The Hall Of Heroes

流程

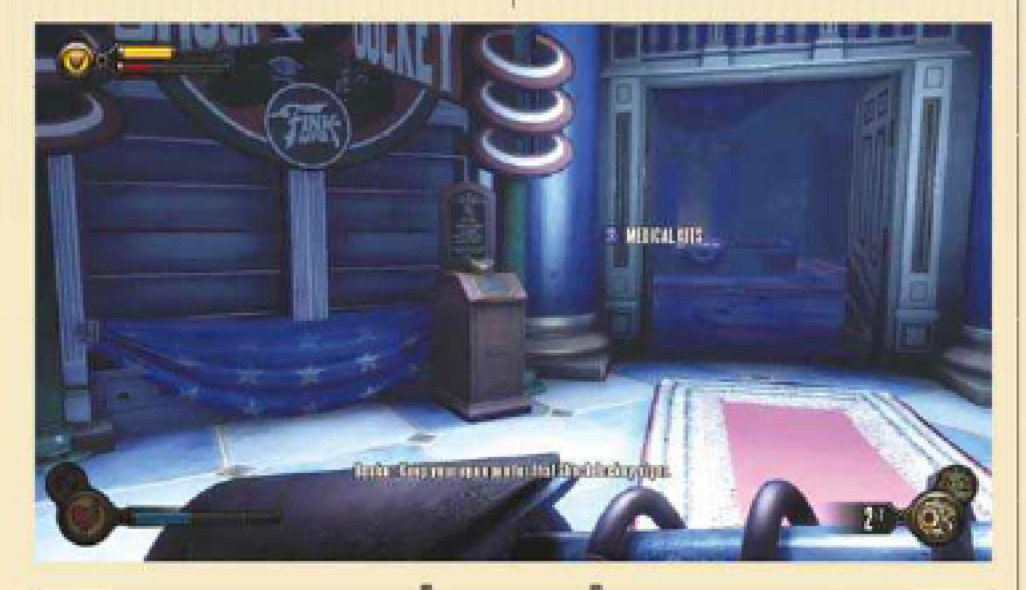
1. 回到中央区域，大门洞开，进入第一女士纪念馆。来到中听后，异空间物品第一次出现，玩家只要对准物品长按调查键，就可以命令伊丽莎白将物品传送到现实世界。这里会有一场硬仗，下方会有敌人大量出现，建议留在上层直接用狙击枪解决，下方的异次元物品选择带炮台的掩体即可。

收集

注：9、10 章之间没有读盘。

1. 伊莉莎白打开一扇带锁的门后，进门右转，能找到 Voxophone（Eavesdropper 31/80）。

2・3・4. 初次学会异次元转移能力后，消灭所有的敌人进门，前方有 3 个 Kinetoscope（Sightseer 19、20、21/37），很明显。



Hall Of Heroes Gift Shop

流程

1. 进入房间后第一次遇到蒸汽爱国者（Motorized Patriot），现阶段没有能够很好克制他的超能力，利用在场的异次元炮塔吸引它的注意力，然后来到它身后猛击齿轮弱点可以快速地打败它。

2. 开锁进入房间，打开木箱发现一无所有后，离开这里。回到中庭又是一场恶战，众多敌人不断出现，最后还有蒸汽爱国者登场，最好魅惑它，让它和其他敌人战斗。不过记得魅惑时间很短，不可多用。如果觉得打起来很困难，可以退回之前和第一个蒸汽爱国者对决的房间，把异次元物品中的魔盐和急救包传送到现实世界中使用。

收集

注：10、11 章之间没有读盘。

1・2. 原路返回，看到正前方墙上写着 WE DESERVE A SOLDIER'S DEATH 字样时，会迎来一场大战。胜利后进入左边的房间，可以找到 Voxophone（Eavesdropper 32/80）和升级道具。升级道具在桌上的工具箱，有点隐蔽。

Return to the Hall of Heroes Plaza

流程

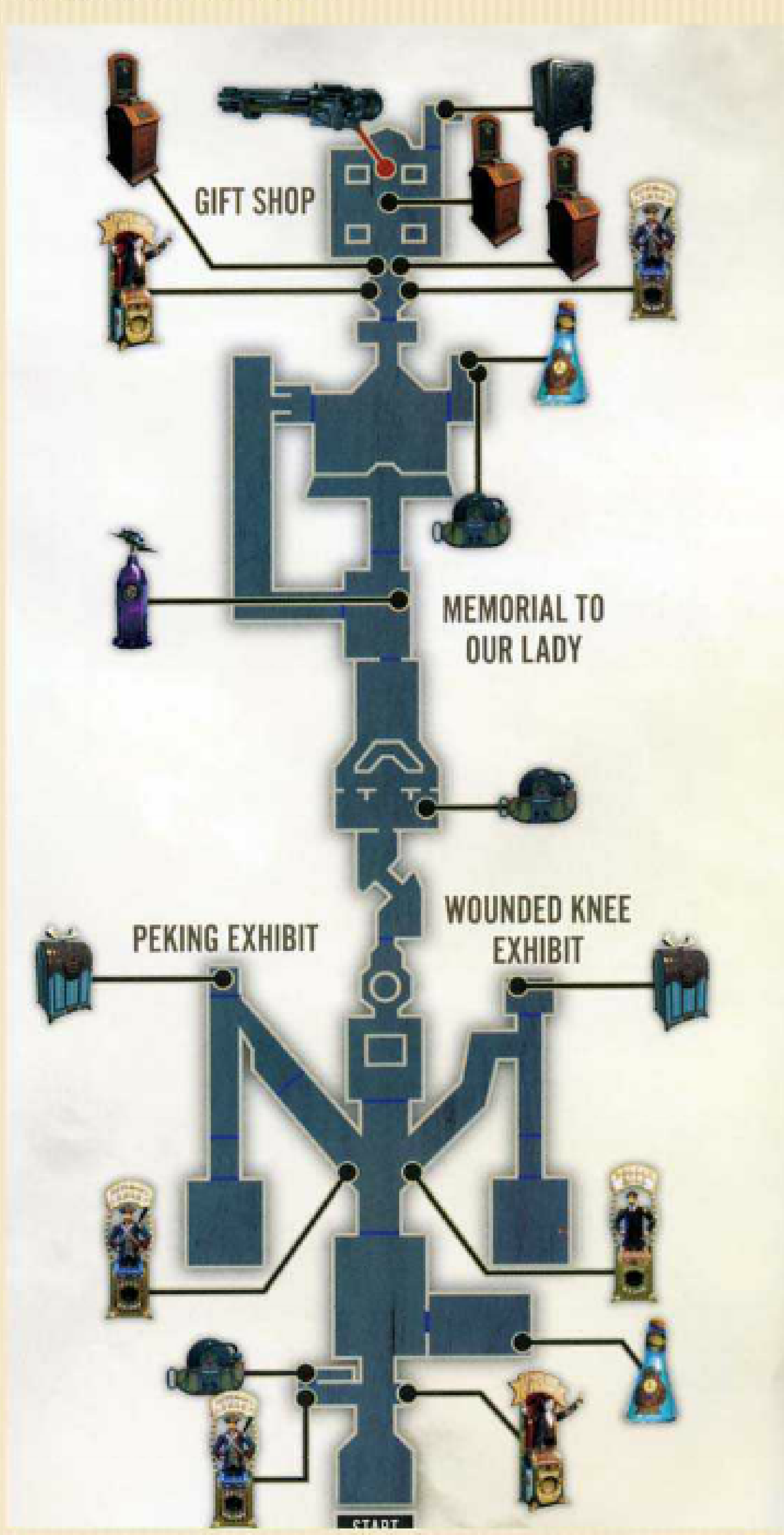
1. 击败所有敌人后，进入一条长走廊，打败最后几个敌人，就可以在终点遇到已经能力过载的斯莱德，选择放过他或杀死他，然后获得超能力“疾雷闪电”（Shock Jockey）。

2. 回头会在有水的地方遇到敌人，给对方一个疾雷闪电可以秒杀他们。在之前的分岔路上还会遇到一个第一女士狂热者，仍然是用野马奔流伺候。

3. 回到大厅出口，对着出口旁的电源使用疾雷闪电就可以打开大门。

HALL OF HEROES地图

适用章节：The Hall Of Heroes、Inside The Hall Of Heroes、Hall Of Heroes Gift Shop、Return to the Hall of Heroes Plaza（前半）





4. 大厅外的码头会有大量敌人在等着，远远地将异次元的气球炮塔转移过来，可以偷袭他们。杀光后从右方离开，在一个搭建中的英雄塑像上还有不少敌人和一个蒸汽爱国者，需要小心对付。

5. 回到之前清理天路的地方，敌人再次出现，还包括了一个纵火者，混在敌人群里非常难对付。最好用左右两侧的屋子与他们周旋。

6. 在走廊区域，玩家会再一次遇到蒸汽爱国者，这一次，玩家可以用疾雷闪电来对付它。只要被闪电击中，蒸汽爱国者会陷入短暂的硬直，这时候玩家要趁机绕到它背后，猛击齿轮弱点。记得，这个硬直时间很短，需要不断地使用疾雷闪电才可以一直控制住它。

7. 之后来到之前的商业区，玩家就可以开始刷 GEAR 了，具体方法请看收集部分。

8. 启动码头前往第一女士号的缆车后，会有敌人来袭，玩家可以利用场景中的天路来和敌人周旋，建议启用异次元蒸汽爱国者，然后跑到高台上狙击敌人，等敌人靠近后立刻启动高台上的炮台然后跳上天路逃走。敌人方也会出现蒸汽爱国者，记得要优先对付。

9. 之后打开缆车的门锁，就可前往第一女士号了。在站台会遇到几个敌人，不过都是非常普通的类型，配合超能力可以速杀。第一女士号中有不少好东西，别忘了拿，因为进了剧情后可就拿不到了。

秘技

如果玩家来到 HOTEL SOLDIERS FIELD 的右边，会看到一家名为 TOY SOLDIERS 的店。进入之后用电开门，可以找到一个 GEAR（具体位置可参见 SOLDIER'S FIELD 地图）。然后如果原路返回来到上一关的场景，当再次来到这家店时又可以拿到一个 GEAR。利用这个办法可以在这里将所有的 GEAR 全部拿齐，同时路上的 FOUNDERS BOOKS 和 ICE CREAM SHOPPE 两家店里的东西也会复活，可以重复拿到不少金钱和开锁工具。但由于路上的敌人也会复活，所以会花掉不少时间。不过一路冲过去是绝对可行的，在 1999 难度下也可以。强烈建议在此将想要的 GEAR 全部刷出来之后再前进！


■切换关卡的场景的门在这里，每进出一次，道具就会重置。

Finkton Docks

流程

1. 在码头区域，如果作出例如使用超能力之类的动作会引起注意，不过其实无论如何最后玩家都会被追捕，所以提前做点出格的事情也没啥关系，只要最后能够获得增强战斗力的资源就好。

收集

1：开始后进入左边的房间，能找到 Voxophone（Eavesdropper 34/80）。

另外这个区域右边的房间里，能找到一个 GEAR。

收集

开始后干掉一大票敌人，之后在右边会看到一个用电打开的门，里面有一个 GEAR。

1：出电梯后不久，前方有一座旅馆（HOTEL SOLDIERS FIELD），绕到其左边，会发现一个悬挂点。跳过去之后用电开门，里面就有 Voxophone（Eavesdropper 33/80）。

2：进入 FIST LADY 号后立刻右转，有升级道具。


■这里敌人比较多，建议从左侧房间穿行，可减少战斗时间。


■这就是可无限再生的GEAR所在的房子。

■用电激活这个开关，里面可以拿到GEAR了。

Beggar's Wharf

流程

1. 遇到伊丽莎白后，不用追得太猛，这是固定剧情，她会召唤一些障碍物，如果玩家追得不紧，反而不会碰上麻烦。

收集

注：13、14 章之间没有读盘。

1：当看到伊莉莎白被两个军人带走时，前进左转，能找到 Voxophone（Eavesdropper 35/80）。

Port Franklin Pier

流程

1. 伊丽莎白被抓走后，来到一个有天路的区域，伊丽莎白会被带往上层，这里敌人会开始使用榴弹，威力不低，要小心。但把敌人杀死后也可以把榴弹枪夺过来。

2. 之后会遇到伊丽莎白打开一条异空间天路，跳上同一条天路，没多久就会遇到巧手匠的袭击。剧情后，玩家会和伊丽莎白重新汇合。

收集

注：14、15章之间没有读盘。

1：当再次看到伊莉莎白被两个军人带走时，跳下去进入前方的门，在牢房的地上能找到升级道具。

Worker Induction Center+Finkton Proper

流程

1. 因为非法入侵招工中心下层会立刻遇到一个蒸汽爱国者，而此时上层还会出现警察围攻玩家背后，个人建议玩家直接在上层先杀警察，然后在下层引起注意后立刻退回上层周旋。尽量先对付爱国者再杀警察，但最好不好被包围，会死得很惨。

2. 然后前去召唤电梯，前往另一个区域。

收集

注：15、16章之间没有读盘。

1：被伊莉莎白救下来之后，立刻后转，就能看到Telescope（Sightseer 22/37）。

另外在这个区域里打开一扇带锁的门里还有一个GEAR，之后就可以离开了。

注：17章不能直接选择。

1·2·3：开始后会立刻看到一个金色的雕像，上面写着YOUR FUTURE IS FINKTON。往左转能找到Kinetoscope（Sightseer 23/37）。往右走，在柜台后面的小房间桌上能找到Voxophone（Eavesdropper 36/80）。先别急着下楼梯，大厅里还能找到一个上锁的房间，里面有升级道具。

4：下楼梯干掉一个爱国者加一大帮敌人后，在电梯右边的衣柜里有Voxophone（Eavesdropper 37/80）

The Plaza of Zeal

流程

1. 直接进入林晨（Chen Lin）的工作坊，到达顶部，然后回到神像处和他妻子对话，然后就可以离开。

收集

注：17、18章之间没有读盘。

1·2：下电梯后出门来到室外，先往左走，进入CHEN-LIN的房子，马上就能在桌上找到Voxophone（Eavesdropper 38/80）。返回起点往右一直走，在一把露天的椅子上能找到Voxophone（Eavesdropper 39/80）。



另外在CHEN-LIN家的室外屋顶可以找到一个GEAR。



The Good Time Club

流程

1. 出门就会遇到巧手匠（Handyman）的袭击，这是游戏中最强的敌人之一，基本上毫无弱点，而且玩家的大部分超能力对其不起作用。正常的打法是利用场景中的各种钩挂点和高台与他玩抓迷藏，顺便用攻击性的超能力还有枪械磨他血。不过这里有个BUG打法，从林晨家出来后，前往工作坊大门左前方的房间，拿取狙击枪。然后来到好时光夜总会（The Good Time Club）的左方，不要走太前，以免引出巧手匠。往上观察，会看到一个两边都有钩挂点的广告牌，而左方钩挂点不远处有一个屋顶棚。引出巧手匠后，玩家可以通过钩挂点跳上这个屋顶棚，然后在巧手匠要跳上这个屋顶时立刻离开，巧手匠会被卡住，不再移动，只会偶然发动大范围攻击。这时候玩家可以集中攻击他的胸口，打爆他的心脏，从而轻松杀死他，顺便拿下成就。

2. 在俱乐部里会有一场鏖战，分为三个阶段，第一个阶段是一个纵火者和几个普通敌人，不难对付。第二个阶段是一个第一女士狂热者和几个杂兵，也不难。第三阶段就有点变态了，分别是两个炮塔和一个蒸汽爱国者，后面还会出现三个气球炮塔。战术是速战速决，先把能够跟着玩家跑的蒸汽爱国者轰杀掉，然后再用吧台之类的场景作为掩体，慢慢干掉其他炮塔，不然玩家很容易会被逼入绝境。打完后别忙着走，搜一下现场，会有不少好东西

3. 之后沿着舞台后的路走，路上有些零散的敌人，不构成威胁。进入九号牢房，在最底层开灯并调查尸体，触发剧情。此时记得观看林晨尸体附近的异次元隙缝，然后选择打开这个隙缝即可。

4. 回到俱乐部舞台，又会有一批普通敌人出现，同时上层之前被锁住的门已经可以进入。从俱乐部大门可以离开这个区域。

收集

1：进入酒吧后，上楼就能看到Kinetoscope（Sightseer 24/37）。

2·3·4：进门后跳下去，干掉所有的敌人后原本锁着的门会打开。正后方有Kinetoscope（Sightseer 25/37）。进右边的门有升级道具。进入后台右边的门有Voxophone（Eavesdropper 40/80）。另外二楼还有一个GEAR。

支线任务·5：进入地下室之后，干掉两个敌人，往右走开锁后会在火炉旁找到一个CODE BOOK，往前走有一个Voxophone（Eavesdropper 41/80）。这个CODE BOOK关系到下一章的支线任务，不要错过。另外打开8号牢房后里面有一个GEAR。

6：当剧情要求原地返回时，在刚进酒吧的那个Kinetoscope处（编号Sightseer 24/37），会发现其位置发生了变化，这个算是一个新的收集。（Sightseer 26/37）

1999难度提示

夜总会里有好几波敌人，必须一次打过。前两波敌人都吃浮空，可以先龟在后台那里来一个打一个，同时用魅惑吸引下方的火力。第三波会出现爱国者、机枪炮台和气球炮台，在这一波开始之前先补充魔力，然后赶紧躲到入口下方右边的拐角处。这里不用担心炮台的火力，安心等爱国者过来，用疾雷闪电加霰弹枪的组合全力干掉。接下来的炮台就没什么威胁了，用魅惑加远处偷射可以轻松搞定。

The Plaza of Zeal

流程

1. 刚出俱乐部又是一场大战，敌人众多，部分敌人还携带了榴弹枪并身穿重甲，最好用大威力武器尽快解决他们，其他敌人暂时留给杀人鸦群对付。等将使用榴弹的敌人消灭后再来对付他们。

2. 之后前往林晨的工作坊。

收集

1・2：回到第 18 章的起点（即能看到 FINK MFG 巨大招牌的地方），往右走然后后转，打开一扇需要开锁的门。如果之前已经捡到密码锁，那么伊莉莎白会直接提示你调查钟。将时间定在 12 点整之后暗格就会打开，里面有一个升级道具，一个 Voxophone（Eavesdropper 42/80）。



The Gunsmith Shop

流程

1. 先去顶层和林晨对话，然后回到神像处和他太太对话，之后就可以离开。

Shantytown

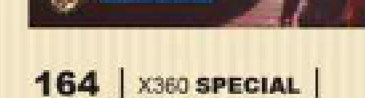
流程

1. 出门外又是一场战斗，不过敌人不多，而且手上都是普通的机关枪和霰弹枪，相信玩家可以轻松搞定。

2. 进入前往贫民窟的门，推动拉杆移开列车，然后进入另一个战场。这里玩家可以选择多种异次元物品，推荐右方的炮塔。让其出现后敌人会以它为目标，趁机偷袭敌人，最好立刻解决位于上层平台的敌人，因为他带着 RPG。

3. 来到贫民窟，可以先在前去目标之前转一转，有不少好东西可以拿。在接近目标时，玩家会看到一个破损的售货机和一个 GEAR，这时候抬头往上看，可以看到一个异次元气球炮塔，将其转换到现实世界，因为前面有一场硬仗要打，靠这个方法可以先消灭一部分敌人。

4. 前面不远处敌人在训话，杀死这里的敌人后，远方高塔会有两个大炮台被启动，它们攻击距离远威力高弹量大，玩家最好依靠气球炮塔削弱它们，起码消灭了其中一个后，才乘搭天路进入战场。这个战场被一个天路环绕着，玩家需要击败位于几个主要建筑中的敌人，还有一个蒸汽爱国者，然后才能够接近大门。



收集

1：坐电梯进入 Shantytown 后，在钟楼前左转，在尽头的一张桌子上找到升级道具。

支线任务・2：回到钟楼前，不要按提示的路线走，而是直接下楼梯，进入酒吧后在酒窖里找到 Voxophone（Eavesdropper 43/80）和支线任务需要的钥匙。顺带一提的是在这里还可以弹吉他，听伊莉莎白高歌一曲。

3：看到有 GUILTY LABOR AGITATOR 的招牌后继续前进，路上有一个 GEAR。再往前留意左边高处有悬挂点，上去之后在平台上有 Telescope（Sightseer 27/37）。

4：紧接 3 之后，跳下去会和敌人大战。在这里利用空中滑轨来到一处高台上可以找到 Voxophone（Eavesdropper 44/80）。

The Bull House Impound

流程

1. 一进入警察局大厅就是一场战斗，敌人先是拿着常见枪械的警察，然后是一个蒸汽爱国者，到了这个时候，玩家对于如何应付这种敌人已经很熟悉了，照搬老打法即可。

2. 来到下层打开锁，搜刮一下物品，然后就可以打开异次元隙缝。

3. 原路离开警察局，进入下一个区域。

收集

1：进入警察局后先不进前方的门，右转进门能找到 Kinetoscope（Sightseer 28/37）。

2・3・4・5：之后进门，干掉一群敌人后，搜索 1 楼能在一个房间里找到 Voxophone（Eavesdropper 45/80）。而上楼梯后打开一扇要开锁的门，里面有升级道具和 GEAR。在楼上的另一个房间能找到 Voxophone（Eavesdropper 46/80），旁边还有一个宝箱，如果之前曾经在上一章的酒吧里拿到过钥匙，这时就可以打开它，里面又有一个升级道具。

6：让伊莉莎白打开异次元隙缝后（会解除剧情成就 Armed Revolt），沿楼梯回去，在必经之路上有个桌子，上面有 Voxophone（Eavesdropper 47/80）。

The Bull Yard

流程

1. 门外警察正在和人民舆论党的革命军战斗，此时革命军是友方，但杀人鸦群之类的能力敌我不分，会令革命军变成敌人，所以尽量少用。

2. 杀回贫民窟，记得再绕一圈收集下物品。然后就可以乘搭电梯离开这里。

收集

1・2：回到第 22 章的酒吧门口，在一群照相的人旁边捡到 Voxophone（Eavesdropper 48/80）。进入酒吧后在吧台上能拿到 Voxophone（Eavesdropper 49/80）。



Finkton Proper

流程

1. 出门后前往中央的办公室，取得“冲锋”（Charge）能力。这里会有大量的革命军刷新帮助玩家战斗，所以如果条件允许，就让他们去和敌人死磕。当然也要记得好好利用异次元炮塔。



On to the Factory

流程

1. 回到林晨工作坊，检查林晨夫妇的尸体后，跟随革命军进攻工厂。

收集

1. 再次回到林晨的房子，在门前左边能找到新的Voxophone（Eavesdropper 50/80）。

Finkton Proper

The Factory Courtyard

1. 工厂中庭地方防卫比较严密，先拿狙击枪蹲在进入这个区域的地方，慢慢狙掉敌人，同时魅惑炮塔来帮助杀敌。蒸汽爱国者登场时也尽量用狙击枪解决。然后慢慢推进，同时将场景中央的异次元火箭炮塔转换过来。

2. 推进到大门处时，敌人的齐柏林飞艇登场，沿着天路来到飞艇上，杀光敌人并解决守卫引擎的蒸汽爱国者，破坏引擎后，立刻从左方的小门处往外看，对准轨道按键就可以安全跳出飞艇外。落地后来到大门处，进入工厂。

收集

注：26、27章之间无读盘。

1：摧毁齐伯林飞艇后下来，走过巨大雕像后能找到Telescope（Sightseer 29/37）。

另外在离开前大厅里还能找到一个GEAR。

The Factory

流程

1. 一开始的战斗都有革命军当炮灰，不用打得太卖力，留着资源后面用。

2. 一出电梯革命军就开始翻脸，所以电梯门开后先下手为强吧。之后的大门处有新超能力“暗流”（Undertow）可以获取。拿走后别忘了回头，办公桌上和附近有大量的金条银条可拿。

3. 中央引擎处有一场大战，首先是各种革命军，然后小型飞艇上的纵火者也会登场，最后则是革命军的巧手匠杀到。这里有天路，玩家可以在天路上滑行并伺机用空降攻击杀死其他敌兵，然后再和巧手匠决战。打到一定程度后，巧手匠会使用新招式，将自己攀在天路上发电，以攻击在天路上滑行的玩家。此时需要立刻脱离天路，不然很快会没命。但巧手匠释放这个攻击的时候有颇大的硬直，玩家可以引诱他出招，然后立刻脱离天路对他展开进攻。

4. 解决所有敌人后，帮助伊丽莎白进入引擎内部，并分散黛丝·菲茨罗伊（Daisy Fitzroy）的注意力。剧情后安抚伊丽莎白，搜刮完物品后，进入第一女士号，先去右边敲三次门，然后驾驶飞船离开这个区域。

收集

1：从电梯出来后，在有FINK MFG巨大标志的小厅里搜索右上角，有Voxophone（Eavesdropper 51/80）。

2：离开上述的小厅后，开锁走到钟楼后方的平台上，有Telescope（Sightseer 30/37）。而在剧情需要打开的门旁边有一个GEAR。

3·4：安抚了受到刺激的伊莉莎白后，左转就能拿到之前在平台上看到但拿不到的升级道具。右转则有Voxophone（Eavesdropper 52/80）。

Emporia

流程

1. 帮伊丽莎白打开船门，接过男子递来的卡片，并推开钢琴，稍微走一段路，会看到被革命军封锁的地区，立刻把一个异次元气球炮塔转移过来，让它先削弱一下敌人，再开始进攻。

2. 进入大厅，记得搜刮一下物品，头顶上还有一个能够转换的异次元钩挂点。

收集

1：经过一场大战后，前方有巨大招牌PORT PROSPERITY STATION。开锁之后里面左边又有一扇需要开锁的门，打开之后里面可以找到升级道具。如果你已经拿过季卡送的升级道具，此时就会解除全升级道具获得的成就，恭喜！

另外在STATION里往进来的门上看，会看到一个异次元悬挂点，上面有一个GEAR。

Port Prosperity

流程

1. 在缆车到达时，会带来几个革命军和一个蒸汽爱国者，不过在现场也有可以从异次元转移过来的蒸汽爱国者，玩家可以让这两个机器人死磕，先对付杂兵，再绕背搞定蒸汽爱国者。

2. 乘搭缆车来到另一边，路上会遇到零散的敌人，直到来到一个大厅处，上层有异次元炮塔，先启动，杀光敌人后彻底搜刮这里，有不少物品需要拿。

3. 之后的房间中有蒸汽爱国者和数个革命军一起出现，他们一开始不处于战斗状态，相信各位玩家都知道该怎么做了。杀掉一定的敌人后还会有两个纵火者登场，可以试着把场地中的异次元电塔转移过来，只要纵火者进入其攻击范围内，就会被电得无法动弹，如果他们不过来，可以用暗流直接拉过来。



4. 在一个正面有异次元掩体的地方，上层会有两个狙击手出现，用暗流拉过来一一杀掉即可。

5. 来到电梯处，会发现需要密码，回到进来时的旋转门正对着的书桌，调查上面的书籍就可以获得密码。乘搭电梯后进入剧情和下一个区域。



Emporia地图

适用章节：Emporia、Port Prosperity

收集

注：29、30章之间无读盘。

1：来到室外看到巨大的EMPORIA标志时，在一个平台上有Telescope（Sightseer 31/37）。

2：进入内部之后，按指示前进，在有两个自动贩卖机的地方右转，留意看左边有一具尸体，旁边有Voxophone（Eavesdropper 53/80）。因为是在必经之路上，所以不用担心。

3：继续前进，前方不远的右边有一扇锁上的门，打开之后有Kinetoscope（Sightseer 32/37），这里还有一个GEAR。

4：看到GRAND CENTRAL DEPOT的招牌后，上楼梯左转进门，能找到Voxophone（Eavesdropper 54/80）。

支线任务·5：打开必经之路上的一扇带锁的门后，前方有一个异次元掩体。前进左转进门，然后开锁，里面有Voxophone（Eavesdropper 55/80）和一个GEAR。而来到这个房间的地下室又有一个Voxophone（Eavesdropper 56/80），同时会触发支线任务。

6·7：触发了支线任务之后，一直往回走，直到前方出现THE SALTY OYSTER的招牌时，进入这个酒吧，搜索吧台里侧会发现隐藏按钮。按下之后出现秘室，里面有一个升级道具和一个Voxophone（Eavesdropper 57/80）。



Downtown Emporia

流程

1. 游戏中最难的战斗之一在进入这个区域后就开始了，一开始只是革命军，数量惊人，然后巧手匠突然出现。虽然巧手匠和革命军是敌对的，但他们都不会放过玩家。尽量保持低调，让他们互相残杀，最后才利用场景中的异次元物品和巧手匠周旋，可以省掉一些功夫。巧手匠的基本打法和之前的革命军巧手匠差不多，不过这个巧手匠一开始就懂放电，所以千万不要在天路上停留太久。

2. 战斗结束后，玩家可以选择其中一条路前往康斯托克的住处，其实无论从左方还是右方走都可以，因为最后玩家会需要再走另外一边，个人比较推荐左方的线路。

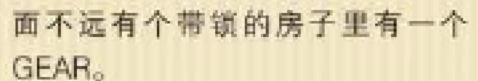
3. 走过一片商店区，玩家会获得最后一个超能力“返还”（Return to Sender）。走上三个售货机面对的楼梯，对面的大楼顶会出现狙击手，拉过来解决掉。

4. 经过布满尸体的拐角来到上层，会遇到警察在和革命军大战，玩家自然是先看戏再补刀，惟一比较需要小心的是纵火者会和蒸汽爱国者一起登场，被围攻可就不妙了。

5. 到达康斯托克大宅，调查大门，然后按照指引前往追忆花园（Memorial Garden）。

6. 到达花园后记得先勘察一下地形，并补充好弹药，因为接下来要和女妖（Siren）战斗。她懂得召唤死尸变成的杂兵，本身还会大威力的远程攻击和范围攻击。常规的打法是尽量消灭她召唤的小兵，然后再攻击她的主体，如此周而复始，过程非常漫长。但如果玩家有升级满魔鬼之吻，又拥有帽子GEAR Storm，可以考虑用轰炸战术，即在女妖召唤小兵快完成的瞬间投出多个魔鬼之吻，这些大威力的火球爆炸后还会分裂，造成大范围伤害，而且在其烧死小兵后，Storm会让这个超能力的效果再次爆发，如果这个效果杀死了另外一个小兵，又可以引发一次爆发，这种连环爆发会同时重创女妖，而鉴于她会不断召唤小兵，玩家坚持这种战术可以同时达到清小兵和伤害女妖的目的。当然，因为比较耗费魔力，玩家记得要勤捡魔盐回复魔力。

7. 和女妖的战斗之后还会出现，过程都差不多，只是场地有变化，玩家可以按照情况调整GEAR，以达到最佳效果。

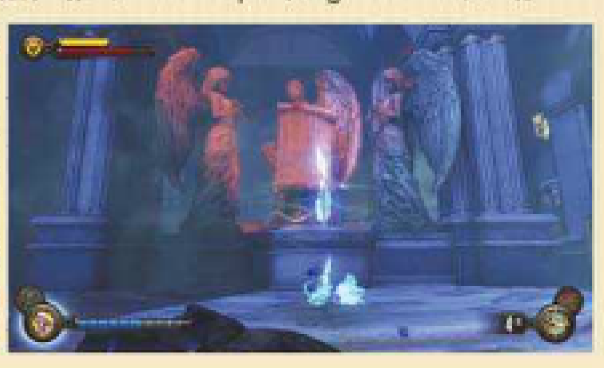


收集

1：一上来就是战斗，结束后利用天空滑轨来到左边二楼，会看到一个带锁的门，进去之后有 Voxophone（Eavesdropper 58/80）。

支线任务·2：然后打开右边 MARKET DISTRICT 招牌下面带锁的门。首先笔直走进入失火的房子，可以找到 CODE BOOK，这是关系到支线任务的道具。然后走出这个房子往旁边的楼梯上走，走过一段路之后，又会看到一个带锁的房子，进去之后有升级道具。

3：接下来有多种走法，推荐回起点，从1下方的 HARMONY LANE 招牌下的门前进，这样比较符合剧情的发展。在看到有异次元诱饵（DECOY）的地方有一间房子可以进去，里面的地下室里有一个 Voxophone（Eavesdropper 59/80），前面不远有个带锁的房子里有一个 GEAR。



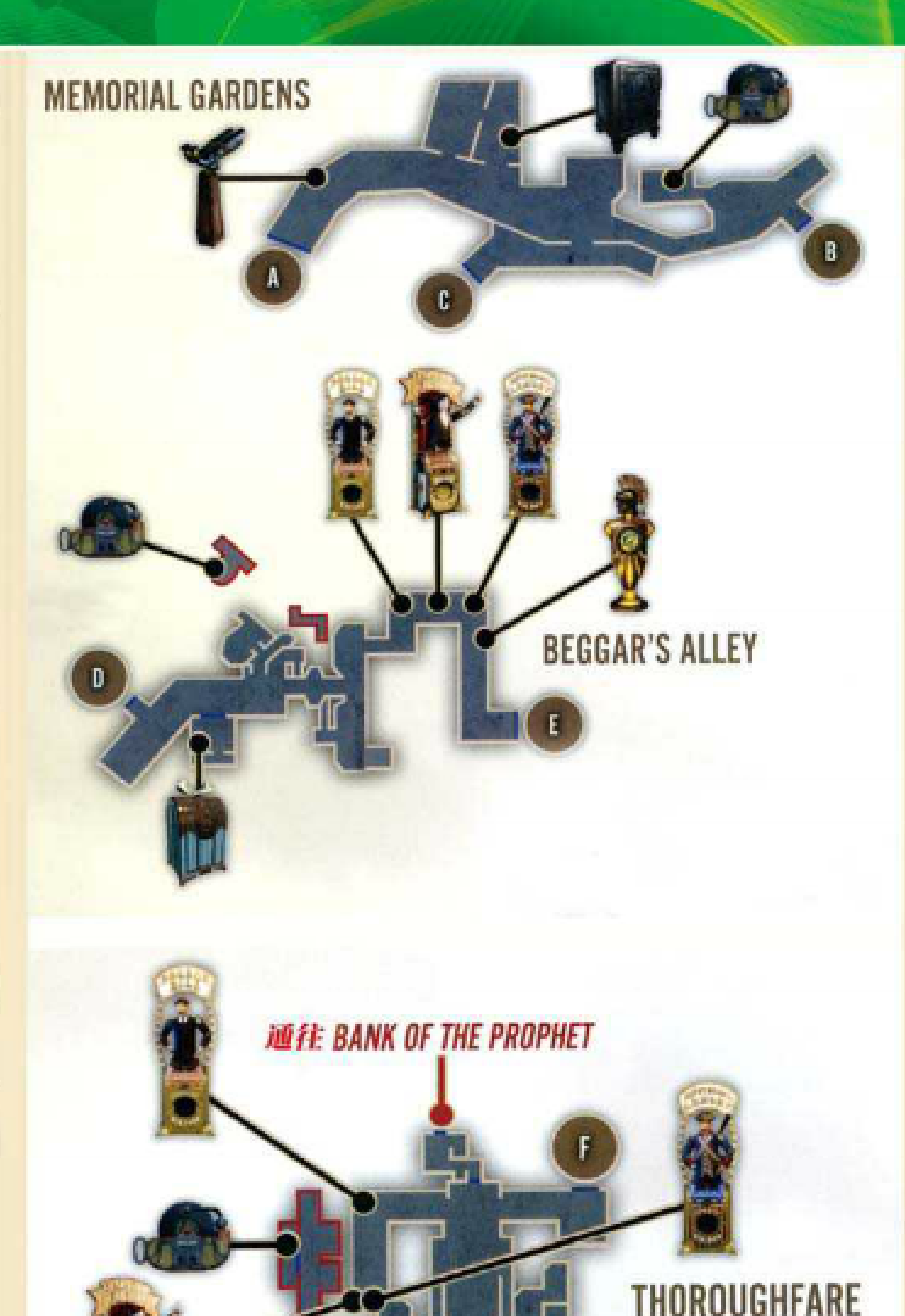
4：从一座桥下走过后会看到左边有一扇带锁的门，里面有 Voxophone（Eavesdropper 60/80）和一个 GEAR。

5：来到一个广场上，看到一个披着红围巾的巨大雕像，旁边还有一个小的女神像，在女神像附近的蜡烛旁有 Voxophone（Eavesdropper 61/80）。

6：从有 MEMORIAL GARDENS 招牌的门出去，前方有 Telescope（Sightseer 33/37）。

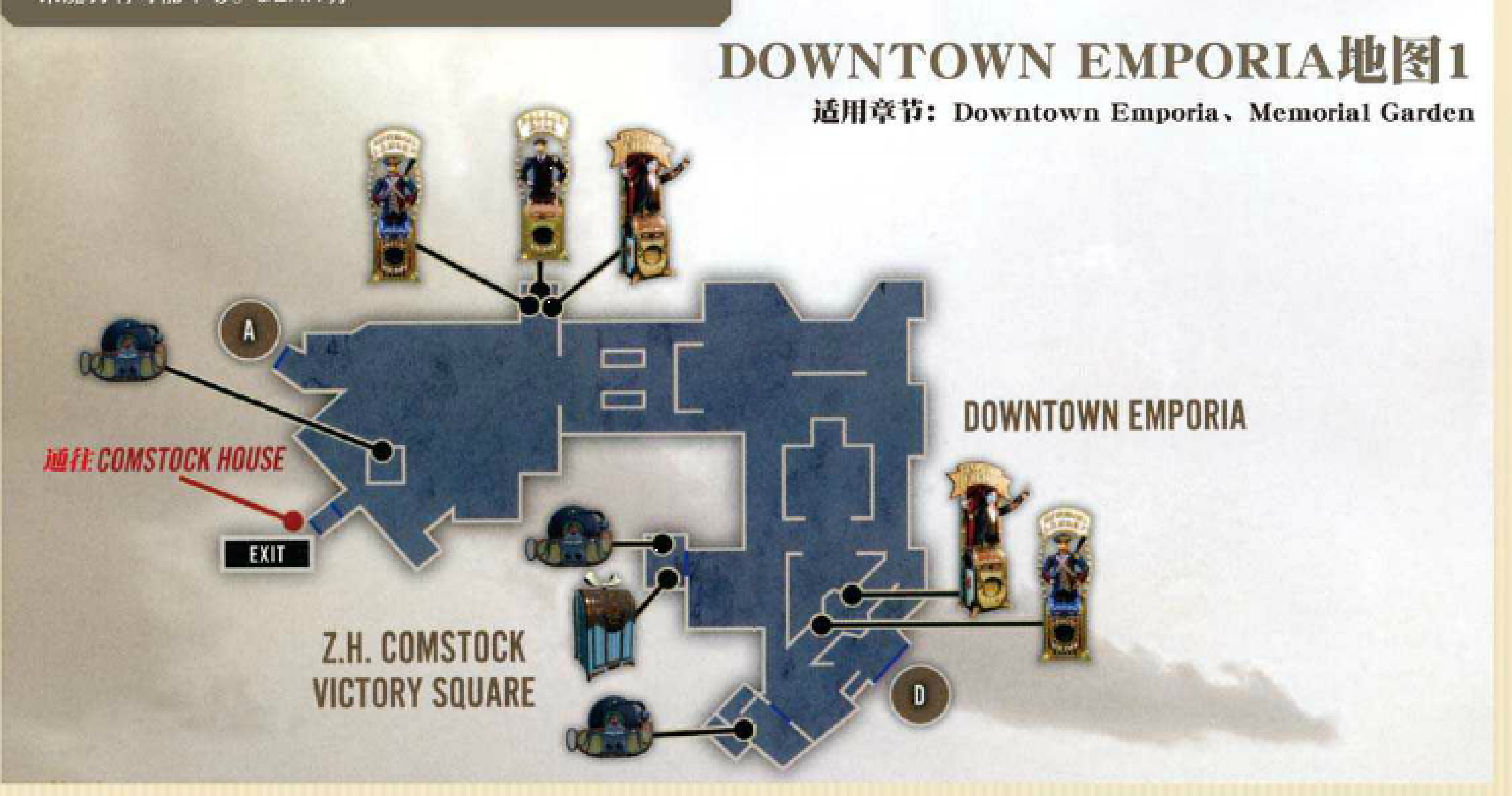
1999难度提示

三次 Siren 战是游戏的难点，不过有升级过的冲锋就不是问题。基本战术就是用蓄好力的冲锋直接撞过去，然后用近战或霰弹枪猛轰 BOSS，之后再迅速蓄力再来。反复即可将其战胜，耗时不会很长。关键是要看准 Siren 的位置，如果实在找不到又面临死亡威胁，可以选择撞杂兵，但如此一来魔力有可能不够。GEAR 方面推荐用：Quick Handed、Blood to Salt、Vampire's Embrace、Brittle-Skinned。第一场战斗时 Siren 会逃上高台，追上去需要花费一点时间。第二场战斗因为场地小，是最简单的。第三场战斗最乱，不过地上尸体巨多，实在不行可以装上 Sheltered Life 赌一下能否吃到加血道具。



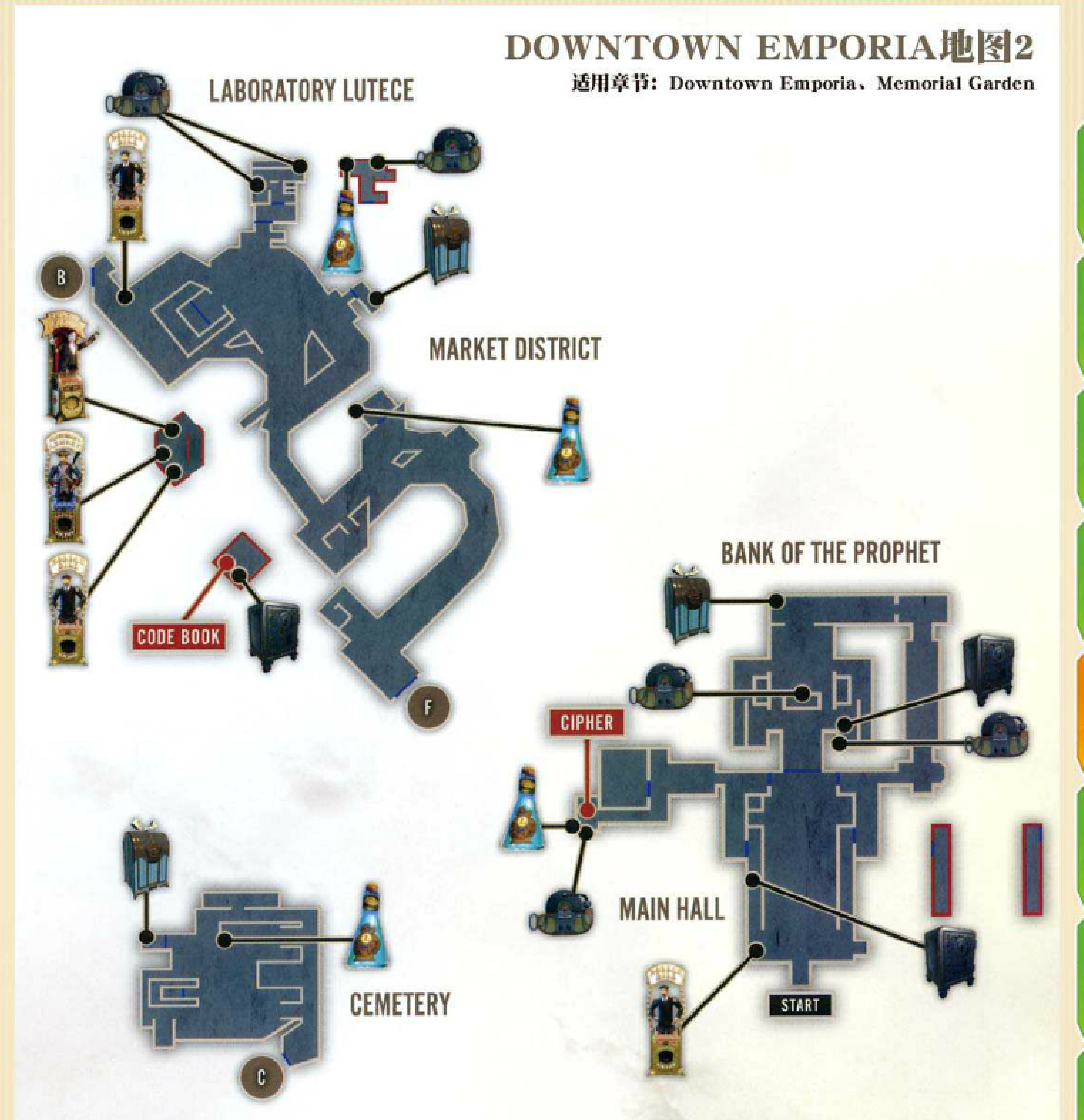
DOWNTOWN EMPORIA地图1

适用章节：Downtown Emporia、Memorial Garden



DOWNTOWN EMPORIA地图2

适用章节：Downtown Emporia、Memorial Garden



Memorial Garden

流程

1. 战胜女妖后，按照提示往墓园的另一边走，目的地前会有几个革命军出现，迅速杀掉，然后入内调查异次元隙缝。

2. 完成后继续根据提示走，路上会遇到一个纵火者，因为只有他单独一个出现，对付起来并不难。

3. 之后玩家会回到之前和巧手匠大战的地方，进入先知银行前会遭遇两个第一女士狂热者，后面还跟着几个杂兵，可以先用魔鬼之吻清场，再用野马奔流搞定。接着登场的纵火者也可以用野马奔流对付。

4. 银行大厅里有不少敌人，不过都是些杂兵，小心不要被围攻，一一击杀即可。之后的长走廊区域会碰到敌人狙击手在最后头放冷枪，在柜子构成的掩体间躲好，先对付杂兵，再最后把狙击手干掉。

5. 第二个异次元隙缝处，要和狂热者交战，但因为对方孤身一人，打起来异常简单。先把金库里面搜刮一番，然后再打开隙缝，因为之后会和女妖打第二次战斗，战术和之前一样，所以不再赘述。

6. 战胜女妖后离开银行，前往第三个隙缝。稍微走一段老路，来到照相馆，解开最后一个隙缝，然后就前往康斯托克大宅前，和女妖打最后一战吧。之后进入大宅，离开这个区域。

收集

1：战胜 BOSS 后跟随指引走，很快会看到左边有一座悬浮的房子，里面有 Voxophone（Eavesdropper 62/80）。

2·3·4·5：来到一个有喷泉的小广场后，打开一扇带锁的门，这间屋子里有非常多的收集。首先二楼的一个房间里有升级道具、Voxophone（Eavesdropper 63/80）。然后来一楼带电的房间右转，有 Voxophone（Eavesdropper 64/80）。然后打开带电房间中间的异次元缝隙，会出现 Voxophone（Eavesdropper 65/80）。另外在这个小广场的另一间带锁的门里，有一个 GEAR。

6·7：进入银行后，清光大厅里的敌人，在金库大门前左转（按指示应该是右转前进），一直走到一间墙上写着 HOARDER 的房间。如果之前有在第 31 章拿到 CODE BOOK，在这里按提示调查打字机就会出现暗门，里面有升级道具和 Voxophone（Eavesdropper 66/80）。另外仔细搜索这里还能找到一个 GEAR。

8·9：当看到第 2 个异次元缝隙后（在此之前可以找到一个 GEAR），先不要打开从左边进去，在一个保险柜旁找到 Voxophone（Eavesdropper 67/80）。然后打开异次元缝隙，会找到 Voxophone（Eavesdropper 68/80）。

10：从银行出来之后，按提示打开第 3 个异次元缝隙，之后会出现一个 Voxophone（Eavesdropper 69/80）。

Comstock House

流程

1. 推动拉杆，进入剧情，剧情后跳下所在之处，一直走，直到进入建筑当中。

收集

1：经过一个检查点后，你会看到前方有人在贴一张写着 NO SIN EVADES HIS GAZE 的海报。绕到这个建筑物的背后，在电梯里有 Voxophone（Eavesdropper 70/80）。

The Atrium

流程

1. 在电梯处，玩家会第一次遇到寂静男孩（Boy of Silence），他本体并没有攻击力，但也不会被击杀。头盔上发出的亮光就是他的视野，玩家进入视野中，光线会变成黄色，如果玩家没有立刻躲开，他就会进入警戒状态，发出警告并立刻传送走，同时房间中的那些精神病人就会突然群而袭击玩家。老实说，哪怕是被目击了，这些精神病人也并不难对付，不过鉴于击败他们需要无谓地消耗魔力和子弹，各位玩家最好还是设法躲开寂静男孩的视野吧。

2. 点击按钮让电梯落下，来到上层，躲开一个寂静男孩，进入一个实验室，搜刮一番后继续前进，再躲过一个寂静男孩，就会进入中庭。

3. 中庭有炮塔和警卫，老习惯，魅惑炮塔，配合清场。来到楼上，躲过一个寂静男孩的监视，就会到达监狱长办公室。



收集

注：33、34 章之间无读盘。

1：从电梯上下来之后，进门左转向后，有 Kinetoscope（Sightseer 34/37）。

2：然后回到进门的地方，小心前进，进入前方挂着 WHERE WE LIE 牌子的房间，左边有 Voxophone（Eavesdropper 71/80）。

3：在有两个炮台的地方，上楼梯在二楼左转，会看到 Kinetoscope（Sightseer 35/37）。

4：继续前进，走过全是假人的房间后，沿右手边直行，注意躲避敌人的灯光，能找到 Voxophone（Eavesdropper 72/80）。这里还有一个 GEAR。

5·6·7：沿指示前进，看到 WARDEN'S OFFICE 的牌子后，往箭头反方向看，可以找到 Kinetoscope（Sightseer 36/37）。然后反方向走到头，进入右边的放映室，能找到 Voxophone（Eavesdropper 73/80）。继续按指示上楼，在有三个屏幕的地方可以找到 Voxophone（Eavesdropper 74/80）。楼下又有一个 GEAR。



Warden's Office

流程

1. 在最上层处打开开关，开启之前被封锁的门，然后会立刻受到袭击。击退敌人，从洞开的大门处直接来到外阳台，往下一跳就可以进入电梯，按键降下，可以避免一场战斗。

收集

注：34、35 章之间无读盘。

1：回到上一章有两个炮台的地方，下楼梯后往回看，在电梯里有 Voxophone（Eavesdropper 75/80）。

The Operating Theatre

流程

1. 从电梯下来，入门，直走到尽头，与老年的伊丽莎白相见，并接过卡片。然后就被传送到新的区域。

2. 伊丽莎白被进行手术的区域，两边的通道都可以走，随便选一边，魅惑尽头的炮塔，杀光出现的敌人，来到上一层。这里有两个炮塔，魅惑一个让它们互相残杀，玩家专心清小兵，杀光后，其中一扇连接着电缆的大门打开，入内关闭一侧抑制器。

3. 出来后会有蒸汽爱国者和小兵登场，老办法对付，杀光后另一扇门打开，入内关掉另一个抑制器，然后等待剧情结束。接着来到下方接走伊丽莎白，回到上层开锁，乘搭电梯离开。

收集

1·2：救出伊莉莎白后，回到楼上，在需要开锁的门的反面还有一扇带锁的门，里面有升级道具和 Voxophone（Eavesdropper 76/80）。如果你没有拿到季卡赠送的升级道具，那么此时你才能解除对应的成就。

The Hand of the Prophet

流程

1. 开锁来到户外，玩家在登上先知之手号飞艇（The Hand of the Prophet）前还需要大战一场，敌人包括蒸汽爱国者和使用榴弹枪的敌人，不过现场有不少异次元物品可以召唤，所以玩家打起来倒也不算孤军奋战，而且敌人都是老面孔了，按照弱点一一对付即可。

2. 到码头处，跳上小型飞船，推动拉杆，前往先知之手号。路上会遇到几波敌人，玩家必要时可以用钩挂点跳到对方船上大开杀戒，不过事后要记得跳回自己船上。

收集

1・2：来到室外消灭一批敌人后，前面有一个带锁的门，里面有Voxophone（Eavesdropper 77/80）。之后按指示前进，在上飞艇前你将找到最后一个望远镜，成就“Sightseer”解除！

Hangar Dec

流程

1. 来到船上的悬挂仓处，有两条路向通向终点，随便选一条，路上有敌人和炮塔，但没有特别难缠家伙。在终点处放下蒸汽爱国者的空投仓，清空天路，然后前往第二层。

2. 第二层敌人同样不多，不过在杀光第一批敌人后，当玩家清空天路时，会有革命军来袭。用天路和他们周旋或用整个甲板的通道作为战场都可以，注意后期他们还会带来反抗军版的蒸汽爱国者，要小心对付，不要呆在天路上成了活靶子。

收集

1：第一次启动天路后，滑到另一侧，清空这里的敌人，然后在第二次启动天路的控制台前往后看，有一个上锁的门，里面有Voxophone（Eavesdropper 78/80）。

Engineering Deck

流程

1. 解决第二层的敌人后，来到第三层，进入内部。这里仍然有天路，而玩家的对手则是巧手匠。虽然是老对手了，但在如此狭窄的空间中，还有杂兵骚扰，玩家需要非常小心地保护自己，同时要利用那些异次元炮塔来拖住杂兵，好让自己在巧手匠的追击下保存性命。



2. 解决所有敌人后，前往目标处，乘搭天路前往指挥甲板。见到康斯托克后，一开始是纯粹的剧情，等完结后沿着打开的舱门来到最上层，就开始战斗了。

收集

1・2：当看到伊莉莎白的巨大图画时，进门上二楼，这里有两个不怎么起眼的小房间，里面各有一个Voxophone，成就“Eavesdropper”解除！至此《生化奇兵 无限》的全收集之旅结束！

Command Deck

流程

1. 这一战是最终战，难点不是保护玩家自己，而是飞艇的核心，也就是驾驶室外那个蓝色的巨大圆柱。敌人的攻击重点会是这个圆柱，所以玩家需要的是清除小兵，并且同时指挥夜莺击破敌人的小型飞艇和齐柏林飞艇。战斗期间要注意屏幕右上角出现的核心血量槽，要是被打空可就输了。

当带有大型炮塔的飞艇被击破后，齐柏林飞艇登场，并且会向甲板投放两个蒸汽爱国者，这些机器人基本上只会攻击圆柱，不会攻击玩家，而且被破坏后会立刻有两个新的爱国者被投放到甲板上，玩家必须只会夜莺击破齐柏林飞艇才可以中止这个过程，而在期间，玩家需要尽量阻止爱国者攻击圆柱核心。当飞艇都被击破，甲板上的敌人也全数消灭后，前往船头与伊丽莎白对话，本作的战斗部分就此结束，余下的都是剧情，请各位玩家慢慢欣赏。

1999难度提示

最终决战因为到处都是天路，配合Winter Shield是没有阵亡之虞的。但此战的目的是保护飞艇，因此还是比较麻烦。前两波敌人尽快杀死即可，火箭筒兵比较麻烦，推荐直接用Undertow推下去，省时省力。齐伯林飞艇开始派爱国者时，需要将场上的敌人清得只剩一个爱国者，然后就反复用疾雷闪电定住爱国者，一有机会就指挥夜莺去打齐伯林飞艇。将飞艇全部破坏之后再清场就算过关了。运气好的话两波爱国者即可完事，如果有强化过疾雷闪电的话会简单一些。危急关头（或没有魔力时）不用无敌也没有关系，反正之后钱也没用了，全部用光也行。



全成就攻略

目前本作只有 1000 点成就，不过已经确认会有 3 个剧情 DLC，追求完成率的朋友需要稍微注意一下。当然，作为一款单机游戏，本身素质又高，就算有 DLC 也没什么好犹豫的。大家尽管入坑吧！

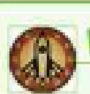
全成就路线图

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15～20小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
有无秘技	有
有无成就BUG	无
特殊要求	无

本作全成就的难点主要有两个，一是有限制的 1999 难度通关，二是不方便弥补的全收集。不过有了本篇攻略，这两点应该都不是问题。之前已经说过，由于难度成就可叠加，本作理论上可以一遍全成就，那就是用秘技调出 1999 难度，然后直接开工。不过 1999 难度本身不简单，加上又没有路标，第一遍打的时候势必会缩手缩脚，影响游戏体验。个人认为如此神作打两遍也可以接受，而且时间也不会多花很久，总之就看大家自己的意思喽！

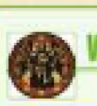
不管你是打几遍，都推荐在第一遍时搞定全收集，然后注意 Raising the Bar、Kitted out 这两个成就，确保将一项数值、一种超能力和一种武器升到满。杀敌相关的成就是游戏的重头，好在这种成就全部可以用反复读取同一检查点的方法来累计获得，因此没有难度可言。各武器杀人数相关的成就完全可以在流程中自然而然获得，不必在一开始就 S/L。如果是直接上 1999 难度的话，切记不能在 Dollar Bill 型自动贩卖机中消费。

剧情及通关



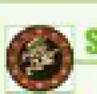
Written in the Clouds 5点

成就说明 剧情相关。



Welcome to Monument Island 10点

成就说明 剧情相关。



Shock Tactics 10点

成就说明 剧情相关。



First Class Ticket 10点

成就说明 剧情相关。



Armed Revolt 10点

成就说明 剧情相关。



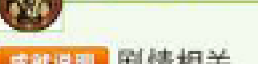
Working Class Hero 25点

成就说明 剧情相关。



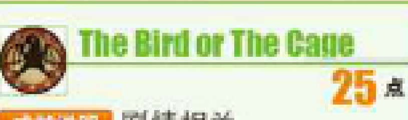
Blood in the Streets 25点

成就说明 剧情相关。



Higher Learning 25点

成就说明 剧情相关。



The Bird or The Cage 25点

成就说明 剧情相关。



Tin Soldier 10点

成就说明 EASY 或以上难度通关。



Saw the Elephant 25点

成就说明 NORMAL 或以上难度通关。



Stone Cold Pinkerton 50点

成就说明 HARD 或以上难度通关。



Auld Lang Syne 75点

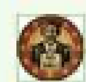
成就说明 1999 难度通关。



Should Auld Acquaintance... 10点

成就说明 解锁 1999 难度。

取得方法 正常来说需要通关一遍才能解锁 1999 难度，但只要在标题画面将光标指向 PLAY GAME，然后输入特殊指令，即可解锁 1999 难度，指令为：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A。打过 1999 难度可以解锁全部难度相关成就 / 奖杯。



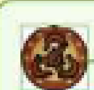
Scavenger Hunt 75点

成就说明 打过 1999 难度并不曾在 Dollar Bill 型自动贩卖机上进行过任何消费。

取得方法 如前所述，该成就仅要求不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费，换句话说就是不能花钱买血买子弹，至于改造武器、强化超能力是没有问题的。用超能力黑 DOLLAR BILL 的钱也是可以的。

杀敌数相关

所有的杀敌数相关成就均为累计，不单是多周目有效，就连在同一检查点反复刷都可以。



Industrial Accident 5点

成就说明 用近战处决干掉 20 个敌人。

取得方法 近战处决是指当敌人头上就会出现骷髅图案时靠近并长按 Y 键（默认键位）时发动的血腥处决。



Aerial Assassin 5点

成就说明 用空降攻击（Sky-Line Strike）干掉 20 个敌人。



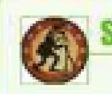
A Real Pistol 5点

成就说明 用手枪（Pistol）干掉 25 个敌人。



Passionately Reciprocated 5点

成就说明 用机枪（Machine Gun）或 Repeater 干掉 150 个敌人。



Street Sweeper 5点

成就说明 用霰弹枪（Shotgun）或 Heater 干掉 50 个敌人。



Big Game Hunter 5点

成就说明 用卡宾枪（Carbine）或 Burstgun 干掉 100 个敌人。



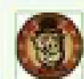
Loose Cannon 5点

成就说明 用手炮（Hand Cannon）干掉 25 个敌人。



On a Clear day... 5点

成就说明 用狙击枪（Sniper Rifle）干掉 30 个敌人。



Here Little Piggy 5点

成就说明 用榴弹枪（Volley Gun）或 Hail Fire 干掉 30 个敌人。



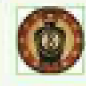
Master of Pyrotechnics 5点

成就说明 用 RPG 干掉 20 个敌人。



Seasoned to Taste 5点

成就说明 用重机枪（Crank Gun）干掉 30 个敌人。



Well Rounded 10点

成就说明 用 8 种超能力打中敌人。



Vigorous Opposition 50点

成就说明 用超能力或受超能力影响的敌人干掉 75 个敌人。



More for Your Money 25点

成就说明 让 3 个敌人同时被 1 个超能力陷阱命中，成功 5 次。

取得方法 陷阱是指长按键发动的超能力，在敌人密集的时候很容易达成，例如后期的 Siren 战。



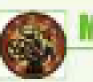
Combination Shock

50点

成就说明 完成8种超能力组合。

取得方法 8种超能力组合分别是：

Possession + Shock Jockey
Possession + Devil's Kiss
Devil's Kiss + Charge
Murder of Crows + Devil's Kiss
Murder of Crows + Shock Jockey
Bucking Bronco + Devil's Kiss
Bucking Bronco + Charge
Undertow + Shock Jockey



Mind Over Matter

10点

成就说明 用被魅惑的机器干掉20个敌人。



Tear 'em a New One

25点

成就说明 打开30个异次元缝隙。



Strange Bedfellows

10点

成就说明 用从异次元缝隙召唤过来的盟军干掉20个敌人。



On the Fly

10点

成就说明 在天路上干掉30个敌人。



Bolt From the Blue

25点

成就说明 在天路上爆掉5个敌人的头。



Hazard Pay

25点

成就说明 利用环境互动干掉10个敌人。

取得方法 环境互动是指对着水用电、对着油用火这种杀法。其实由于Devil's Kiss杀死人后会留下油，完全可以在人多的时候狂扔Devil's Kiss来达成效果。例如第8章下电梯后的那个广场上，有一群兵正在接受训话……



Bon Voyage

25点

成就说明 将20个敌人推下去摔死。

取得方法 学会Undertow后就十分简单。后期有大把机会解除。



Skeet Shoot

25点

成就说明 杀死5个正在下落的敌人。

取得方法 用Bucking Bronco将敌人浮空，然后换上霰弹枪等大威力武器，待其落下时补上一枪，很简单。



Lost Weekend

10点

成就说明 在醉酒状态下干掉5个敌人。

取得方法 要在短时间内喝下数瓶酒才能进入醉酒状态。推荐在第4章解除，进入室内后（即有支线任务所需的钥匙的区域）左边就有一个小酒吧，而且敌人也不少。第22章Shantytown也有一个酒吧（即伊莉莎白唱歌的地方）。



David & Goliath

10点

成就说明 干掉20个重型敌人。



Heartbreaker

10点

成就说明 仅用射击心脏的方法干掉一个Handyman。

取得方法 攻略中有提及，最佳地点是在第19章从林晨家里出来之后，利用BUG卡位法定住Handyman之后慢慢打即可，旁边的工坊里有现成的狙击枪。

收集相关



Dress for Success

5点

成就说明 同时装备4个GEAR。



Kitted out

10点

成就说明 将一种武器和一种超能力全部升满。

取得方法 有一定几率出现BUG不解锁成就。如果遇到的话就迅速跳回前一个检查点即可，不是什么大问题。



Raising the Bar

10点

成就说明 将血量、魔力、护盾中的任意一种升满。

取得方法 正常游戏中有24个升级道具，如果玩家平均分配（如8：8：8），则将无法解除这个成就，而且无法补救，请注意！如果是购买过季卡的朋友，因为有29个升级道具，无论怎么分配都是可以的。

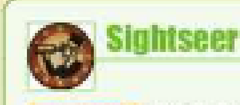


Infused with Greatness

25点

成就说明 收集游戏中的全部升级道具。

取得方法 正常游戏中有24个升级道具，玩家必须在一遍流程中全部拿齐，如果错过是不能用选章的方法补齐的。



Sightseer

50点

成就说明 使用过游戏中全部的Telescope和Kinetoscope。



The Rogueish Type

25点

成就说明 让伊莉莎白打开30个锁。



Eavesdropper

50点

成就说明 收集所有的Voxophone。



Grand Largesse

10点

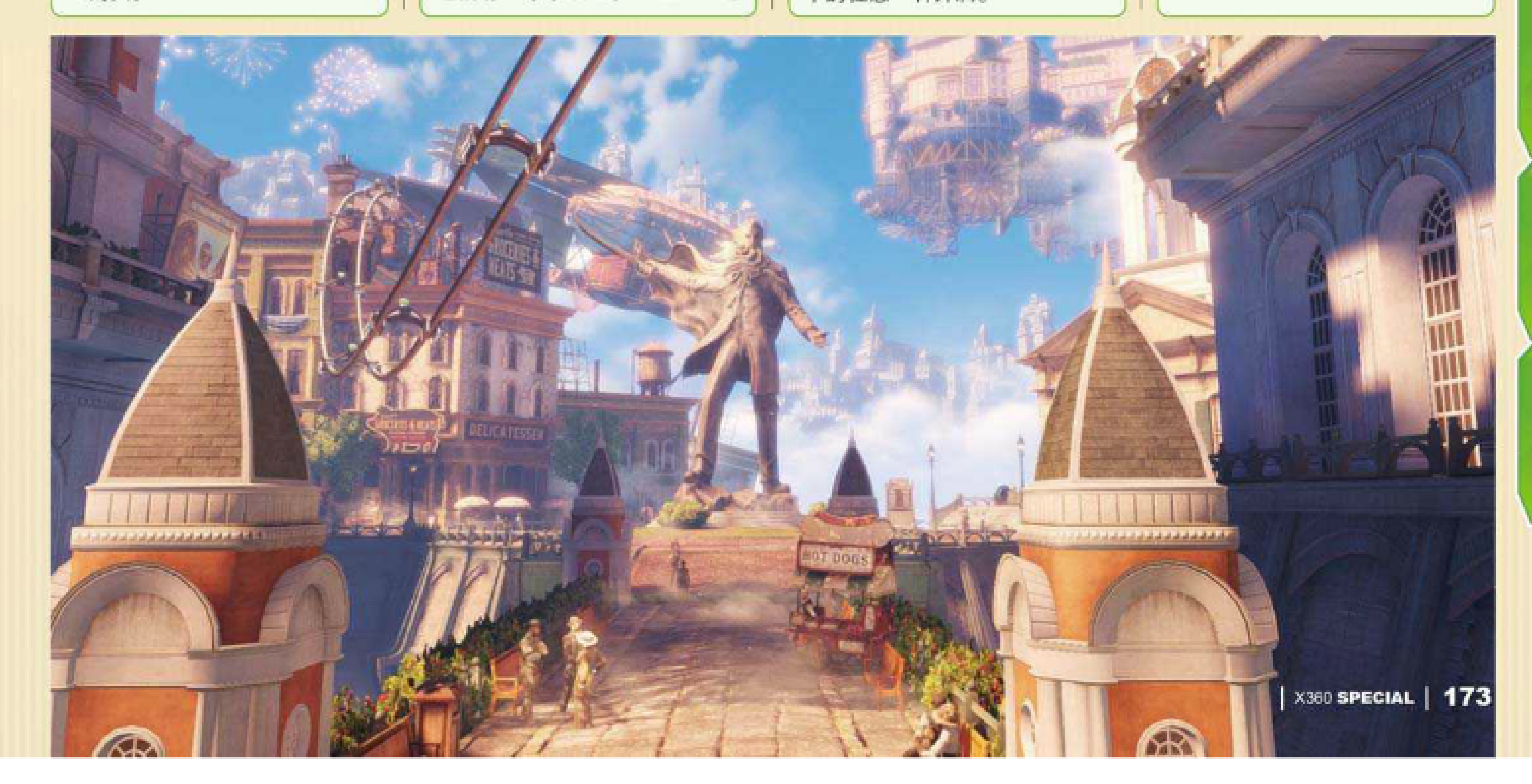
成就说明 在自动贩卖机上累计消费1万元。



Coins in the Cushion

10点

成就说明 搜刮两百个物体。




SHONEN JUMP
NARUTO
SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA®
STORM 3
文 华尔兹
协力 胜负师
美编 心の永恒
一周目通常难度通关约15小时左右
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 NBGI 动作
X360
NARUTO –ナルト– 疾風伝 ナルティメットストーム3 日版
2013年3月5日 1～2人 7800日元
无对应周边 对应玩家年龄：13岁以上玩家

基本操作

操作	作用
方向键	使用忍具
B	普通攻击
X	手里剑
Y	发动查克拉
A	跳跃
左摇杆	角色移动
LB	援护攻击
RB	援护攻击
LT	瞬身术
RT	防御
START	菜单

进阶操作



蓄查克拉

按住Y键即可开始蓄查克拉，此时处于无防备状态，对方可以放手里剑进行干扰。蓄查克拉多半在对方倒地后使用，有了防御性的援护后便可一定程度上保证在蓄查克拉时的安全性。



移动

A→A：连点两下A后根据左摇杆的输入位置，玩家会做出大幅向一侧跳跃的动作。多用来平移时躲避敌人的攻击，正面命中敌人会有攻击判定，之后可以接各种空中连技。这种移动方式不消耗查克拉，但相比查克拉冲刺要慢一些。

Y→A：查克拉冲刺，按Y发动查克拉后按A即可作出瞬间接近敌人的冲刺动作，在冲刺动作下玩家可以挡掉所有手里剑攻击，命中敌人后同样有攻击判定，可以按B发动连技，是最为常用的起手近身动作。如果左摇杆向后拉则会瞬间远离敌人。



查克拉取消：本作依然保留了查克拉取消系统，使用方法为在连击中输入Y→A便可消耗查克拉快速取消连击的动作。这个系统是非常好的连续攻击手段，对于消耗替身草槽为主的战斗来说非常实用。

攻击

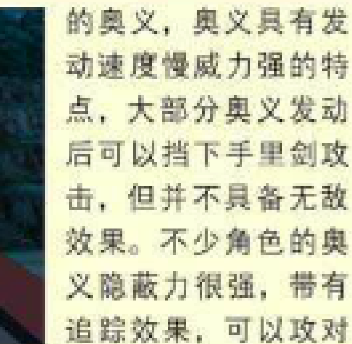
普通攻击：游戏中只要连续输入B即可进行华丽的连续攻击，途中将右摇杆向上、下，不同的方向推可以使出不同的连招。多数角色以B连击为主，也有部分远程进攻角色以X连击为主。

投技：按下RT防御中再按B即可发动投技，投技一般发动速度较慢，根据角色的不同，投技距离会有些许变化，发动速度也会不同。投技可以掺杂在普通连续攻击中，对方如果不断防御除了连续攻击破防外，还可在途中对其使用投技。用替身术绕背后发动投技也是不错的进攻手段。

手里剑：手里剑为远程专用，威力很小，多半用来牵制敌人。部分角色以X键攻击为主，所发射的则不只是手里剑，可以使用连续按X键的方式远程攻击，比较霸道。此外，在发动查克拉后使用手里剑会发射威力更高的查克拉手里剑，可以顶掉普通的手里剑，部分角色发动后还会发生形态变化，比如鸣人的风魔手里剑等。

援护攻击：援护攻击不仅可以帮助玩家攻击敌人，更多的情况下是用来保命，尤其在替身槽用完的情况下被敌人抓到，此时发动援护方可化险为夷。根据玩家发动援护攻击的次数，援护槽会逐渐上升，上升至50%的状态可以发动特有的效果。援护可以设定为攻击、防御，替身三种类型，在援护槽上升到50%的状态下，攻击型的角色会在玩家对敌人使用连续攻击时追加攻击，还会在玩家使用吹飞攻击后追击。防御型的援护会在玩家蓄查克拉时出现在面前进行防御。替身型援护会在中对方奥义后帮玩家抵挡奥义，之后相当长一段时间无法使用该援护。将援护槽蓄满玩家便可发动连携奥义，连携奥义发动方法为连按三下Y键，此时玩家会处于红色查克拉状态，之后攻击命中敌人后便可发动威力巨大的连携奥义。





忍术：按Y发动查克拉后按B即可发动角色特有的忍术，根据角色的不同会有较大的性能差异，威力相较于奥义来说较小，但是发生快，部分角色如雷影、牙等发动速度非常快，且有较长的突进距离，也有类似天天、迪达拉这种在远处追踪性能很强的忍术。部分角色的忍术，如鸣人的螺旋丸可以进行蓄力，蓄力后攻击方式与之前会有些许变化。

奥义：按两次Y发动双重查克拉后再B即可发动角色特有的奥义，奥义具有发动速度慢威力强的特点，大部分奥义发动后可以挡下手里剑攻击，但并不具备无敌效果。不少角色的奥义隐蔽力很强，带有追踪效果，可以攻对方不备，勘九郎的黑秘技操炎蝎剧，佐助的麒麟对付AI都有非常好的效果。



觉醒：角色的HP减少到一定程度后查克拉槽会多出一格的提示，此时将查克拉蓄满即可发动角色的觉醒状态。觉醒之后部分角色在形态、攻击方式以及忍术上会发生根本上的变化，比如奇拉比的八尾形态、佐助的须佐能乎等。觉醒后攻击力翻倍，对手的投技以及奥义完全无效化，可以使用替身术和忍术，但不能使用忍具、不能发动奥义。本作觉醒后，原本的援护攻击键位会变成一些特殊攻击。由于觉醒后攻击形态会发生较大的变化，比如雷影可以瞬间绕背、须佐能乎的大范围攻击等、会显得非常实用，不少角色（如鼬等）在觉醒后实力大幅上升。也有不少角色在觉醒后并不会有形态变化，只是单纯的攻击力上升。觉醒后有时间限制，时间一到会变回觉醒前的状态，且一段时间内无法再次觉醒。

防御相关

替身术：在对方攻击瞬间按LT即可发动替身术回避对方攻击，是游戏中最实用的回避方式。替身槽在一段时间（大约14秒左右）不使用会全部快速恢复，玩家只有在替身槽高于对方时才适合主动进攻，否则非常被动，应以防御为主。替身槽会逐渐全部恢复，而在恢复期间使用替身的话，替身槽不会再恢复。被攻击替身槽也会缓慢增长，但是幅度非常之小。

防御：按住RT为防御，不过在防御一定次数敌人的攻击后便会被破防，破防后短时间进入晕状态，此时迅速转左摇杆，快速按攻击键可以快速摇醒。



受身：玩家在倒地瞬间按A即可进行瞬间受身，作用为避免掉落查克拉，不过受身后有一定几率会被对方追击。

使用忍具

游戏中根据左下角对应的方向按↑↓←→即可使用相对应的道具，不同的忍具有不同的作用，分为攻击型和自己使用型。玩家可以在忍具编集中进行装备。每个角色按↑为使用该角色固有的忍具。

忍具栏

本作的忍具将分为英雄和传奇两种，英雄的装备以回复型为主，而传奇的装备则以附加状态为主，玩家战斗时只能选择其中一种。在游戏中可以逐渐对两种装备状态进行升级，之后可以装备更多数量的忍具。



故事模式解析

本作的故事模式类似2代，但是主线流程更加简单紧凑，玩家无需走太多的路程即可触发剧情和战斗。游戏的战斗大体上分为BOSS战和普通战两种。普通战与以往的对战内容无二，对付AI的基本思路就是使用查克拉冲刺（有查克拉的情况下Y→A）快速接近对手，之后反复攻击配合替身术躲避。不少角色的奥义十分强劲，比如佐助的麒麟，反复释放可以打得AI对手毫无还手之力。

游戏中获得全部成就除BOSS战外普通战斗中并不要求全S评价，不过想获得S评价的方式也比较简单。其中每场战斗最后使用奥义来终结对方即可出现特别镜头，这样便可获得额外的分数奖励，加上在战斗中尽量少受伤，拿到S级可谓探囊取物。即便体力减少，也可以在战斗结束前用忍具将血补充后再过关，一样可以获得S评价。

路线选择

本作中的BOSS战部分将会分为英雄和传说两种路线，选择不同的路线剧情以及战斗内容都会发生一些变化。一般来说传奇部分的难度都会难一些。而全成就的条件也只需其中一个路线拿到S级别即可，玩家可以量力而为。

流程战斗指南

本作的主线部分提示十分明显，玩家只需跟着提示走即可一步一步将游戏完成，十分无脑。所以文中关于流程的部分就简要概括为主。攻略重点则是讲述一些战斗的难点要点，希望对大家有所帮助

序章 九尾袭来

这里玩家将首次面临分歧选择，英雄和传说两个路线的区别在于两场战斗的先后顺序不同，难度也会发生一些变化。

选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	谜の男	4	2500	3000两、炸裂クナイ×3
	最终战：木ノ叶防卫			3000两、毒气の札×3 飞脚丸×3
英雄	木ノ叶防卫	2	1000	2000两、伤药×3 一割引券×1
	最终战：谜の男			3000两、锁帷子×3 龟甲丸×3

三代目VS九尾（木ノ叶防卫）

特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

九尾处在一个位置比较远的地域，其在发动攻击时会有较为明显的危险信号，玩家可以利用左摇杆+A横向侧移来躲避掉九尾的大部分攻击，同时可以按X扔出如意棒来进行攻击削减九尾体力。

移动到场地中蓝色的区域后三代目便可用近战给予九尾痛击，几个回合后会有QTE发动准备的提示，玩家需要按照蓝色箭头所指的方向移动到指定区域发动QTE攻击，两次分别是丁座的超倍化之术以及犬加速的集体攻击。最后将九尾的体力削减至一定程度后即可发动最后的终结QTE。

四代目VS面具男（谜の男）

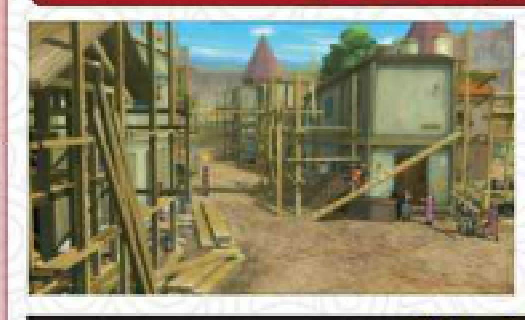


特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。

这场战斗为普通的对战，没什么难度，注意这场战斗中有一个隐藏动作，发动方法为多使用查克拉冲刺（Y→A）一定距离。

第一章 五影会谈

ラーメン一乐に向かえ



开始行动后前往一乐拉面的店方向，发生对话，之后前往地图北边的火影の屋敷，**ダンゾウと面会せよ**

前往地图指定地点发生事件。

鸣人VS大河

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	达成20连击	3000两、チャクラ回复液×3	カルビ弁当

鸣人VS面具男

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	使用支持攻击4回	5000两、起爆札×2	二割引券×1



切换到佐助这边，前往指定点发生战斗。

佐助VS雷影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手攻击力+10	6000两、力饼×2	筋肉弁当×1

战斗后可以使用佐助（五影会谈）/水月/重吾/香磷/雷影（雷我爆弹）

骚然の五影会谈

佐助VS我爱罗			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	7000两、茸づくし弁当×1	半额割引券×1

佐助VS武士军团			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
一路杀到五影会谈之间	体力维持在40%以上	7000两、茸づくし弁当×1	半额割引券×1

究极の决断				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	无双の刀	4	4000	7000两 雷遁活用法・初级编×1、タコ・き弁当×1
英雄	必杀の刀	1	1500	7000两 睡眠药の制法书・壹×1



在这场战斗中玩家将体验到本作新加入的战斗方式，这种以一敌多的动作部分比较简单粗暴，没什么深奥的系统，基本上就是让玩家打着爽的。在连按攻击键干掉一个敌人后按下A即可瞬间来到下一个敌人面前继续连击。其中左上角的槽会在战斗中不断积累，攒满之后输入YYB即可进入群杀的QTE模式，此时只需连续按对按键即可一一击斩杀。建议将槽留在敌人多的场景再使用。这个部分S评价注意这场战斗中要将所有敌人都消灭掉，否则拿不到S评价，最后的BOSS敌人要用终结技来干掉。

后面会有一个支线，面对的战斗会有所区别，玩家可以根据情况适当选择。

佐助VS水影（特殊奖励条件）			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手的攻击力加5的情况下，战斗结束时，将体力保持在40%以上。	7000两	伤药×3

开启角色

我爱罗（五影会谈）/カンクロウ（五影会谈）/テマリ（五影会谈）
土影/黑ツチ/赤ツチ
水影/青/长十郎　开放

第三章 二人の人柱力

この场を一时离れ、头を冷やせ…

操作鸣人前往指定地点后发生对话事件。

鸣人VS鼬			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	忍术徐徐减少	6500两	巾着の型纸・壹×1

对话结束后改为奇拉比情节。

奇拉比VS干柿鬼鲛			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手的攻击会消除我方查克拉	8000两、吸引研究ノ书×1	ラツプ・弁当×1



开启角色

キラ－ビ－（鲛肌）/鬼鲛开放

操作佐助前往侍桥过程中会有多场普通战斗等待玩家，没什么难度。

佐助VS佐井			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	6000两、共斗战术指南×1	锁帷子×2

佐助VS团藏			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	奥义徐徐下降	10000两 炸裂クナイ・刚×3	半额割引券×1

ダンゾウ/フ－/トルネ开放

操作改变为鸣人，剧情后发生战斗。

鸣人VS大河			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	使用两回忍术	6000两 高级兵粮丸×3	タン盐弁当×1

樱VS佐助			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	奥义徐徐下降	7000两	危险术式一览×1 ゴマたまセット×1

英雄と复誓者

鸣人VS佐助			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上。	7000两 危险术式一览×1	ゴマたまセット×1

战斗途中发生分支				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	再会の时	4	5000	10000两、肉体活性术ノ书×1
英雄	别れの日	3	5000	忍界年表のページ×1

这场战斗本身没什么难度，不过注意在英雄路线和传说路线都各有一个隐藏动作可以拿到。两场战斗都有一次回忆战斗，一场回忆疾风传一开始的鸣人对佐助，另一场回顾少年篇最后的那场对决。在画面切换后YB即可，一般AI都会配合你。

第四章 ナルト出生

憎しみを越えて

前往真实の泷の里，之后前往尾兽遗迹深处。

鸣人VS九尾			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上。	武术の通信教材×1	－

战斗中进入究极の决断

究极の决断				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	己の力で	5	7000	10000两、巾着の型纸・贰×1
英雄	协力タッグ	3	6000	キラ-ビ-のサポ-トあり

本场战斗分为两个部分。选英雄路线的话前半部分会有奇拉比帮忙战斗，按下LB可以召唤其给予九尾痛击。九尾比预想中要水不少。发动查卡拉冲刺后在对其连续攻击后使用必杀忍术可以提升最大攻击输出。九尾的尾巴横扫可以直接用替身术来回避。偶尔跳起后的击地攻击可以用横移或者替身术来应对。此外九尾的直线尾兽玉激光威力不低，不过由于是直线攻击，不难躲避。使用必杀螺旋丸（Y→B）可以将九尾打成倒地状态，此时可以按住Y键来恢复查克拉。

攻击可以直接将九尾放倒，抓住此机会可以给与其痛击，利用辛久奈的援护攻击可以直接打断九尾的动作。九尾会在战斗中会使用地面光线爆炸攻击，范围会有提示，多移动便不难躲避。之后的击地攻击余波会从地面扩散，跳跃或者替身术都能躲开。爪波攻击的竖线范围可以横移躲避。在这两种攻击发动完后九尾便会倒下任凭鸣人宰割。在之后的战斗中九尾有可能会用尾巴攻击地面，此时走到尾巴附近按Y可以进入一次QTE，成功后鸣人会获得一部分能量，从而有机会发动之后的YYB大威力攻击。

在鸣人与妈妈的剧情结束后战斗进入第二回合。这次九尾会处在一个较高的位置无法攻击到，玩家必须等待其倒下后的时机来进行攻击。鸣人母亲辛久奈的援护



开启角色

胜利后鸣人（仙法 超大玉螺旋多连丸）开放

第五章 暗跃する者

真实の泷へ向かえ

前往真实の泷发生对话事件。

凯VS鬼鲛			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手攻击会削减我方查克拉	奥义でトドメをさす	10000两、疲劳のしくみ书×1

完成后凯（昼虎）使用可能

小南VS面具男			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	奥义徐徐下降	10000两	身代わり用丸太×2、チャクラ封じの札×3

完成后小南使用可能

真实の泷に向かえ

前往真实の泷，对话后发生战斗

鸣人(九尾尾兽衣)VS奇拉比			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束后查克拉维持在60%以上	8000两	チャクラ小活性バンド ×3

土影VS迪达拉			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	使用忍术4回	8000两 爆药调合法・改定版×1	起爆札・刚×

大河VS兜			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	使用4次援护攻击	8000两 麻醉の调合法×1	忍界年表のページ×1

完成后兜使用可能

第六章 开战

最前线

前往真实の泷の里，之后前往尾兽遗迹深处。

堪九郎VS迪达拉			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	使用2次援护攻击	8000两 砂の毒调合リスト×1	忍界年表のページ×1

完成后ネジ（忍界大战）/キバ（忍界大战）/シノ（忍界大战）/ヒナタ（忍界大战）/カンクロウ（忍界大战）/テマリ（忍界大战）/サイ（忍界大战）/デイダラ（秽土转生が使用可能

第5部队

三船VS半藏			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	受到对手攻击便会进入猛毒状态	15000两 饼料理の书×1	铠の弱点图解×1

完成后半藏（秽土转生）、ミフネ使用可能。

第3部队

卡卡西VS再不斩			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	忍术徐徐回复	10000两 木ノ叶隐れ弁当×1	起爆玉・灭×3

胁威の七人众

究极の决断				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	全部消灭	6	8000	–
英雄	各个击破	3	7000	–

凯 VS 6人众?			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在40%以上。	20000两 雷遁活用法・上级编×1	起爆玉・灭×3

本章的BOSS战部分建议选择传说路线，两种路线固定最后一场是卡卡西与再不斩的较量。选择传说路线凯会以一敌七，但只有一场战斗要打，如果选择英雄路线的话则需要分别使用小樱、李和凯与分开的7人众分别战斗，并且这三场战斗提升评价



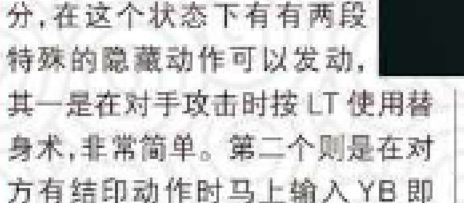
的难度不低，必须杀够足够数量的敌人后才能满足S评价的条件，比较苛刻。

凯与七人众的战斗部分其实并不困难，用YB可以大范围攻击敌人，玩家可以使用查克拉恢复道具来减少补充查克拉的步骤，在将左上方的槽攒满后便可发动YYB来群体攻击，在将敌人打至最后阶段便可对其发动终结技，此时凯会有无敌时间，可以一一将敌人消灭。本场战斗多使用攻击敌人结束后按A瞬间来到敌人身后追击的方式可以提升评价，尽量争取无伤便可以拿到S评价。由于下一场战斗不难拿到S评价，所以这场战斗可以退而求其次拿到A评价即可。

卡卡西VS再不斩			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在80%以上。	20000两	忍界年表のページ×1



与再不斩的战斗很简单，卡卡西的YYB对AI比较管用。战斗途中会有几次QTE情节，之后战斗会仿佛回到当年在大桥上的战斗部分，在这个状态下有有两段特殊的隐藏动作可以发动，



其一是在对手攻击时按LT使用替身术，非常简单。第二个则是在对方有结印动作时马上输入YB即可。再不斩体力剩下最后一管时会使出全力，增加攻击力以及多种攻击方式，不过并不难对付。本场战斗只要保持足够的HP即可拿到S评价。

开启角色

サクラ（忍界大战）/リ－（忍界大战）/カカシ（忍界大战）
再不斩/再不斩（秽土转生）/白
白（假面）/白（秽土转生）

第七章 死斗の海岸线

达鲁伊的战场

前往真实の泷发生对话事件。

达鲁伊VS金角银角(秽土转生)			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
一路杀到砂浜击败金、银角	战斗结束体力维持在40%以上	12000两	忍界年表のページ×1、迅雷クナイ・灭

这场战斗敌人较多，鉴于时间的考虑，可以无视一些杂兵战部分。途中会遇到与角都战斗的情节，不过没什么难度。最后与金银角战斗中注意用道具保持自己体力在40%以上拿到本关的奖励即可，没什么难度。

开启角色

ダルイ/テンテン（忍界大战）使用可能

第1部队

鹿丸VS阿斯玛(秽土转生)			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	奥义徐徐回复	8000两 万能伤药×3	チャクラの研究书・壹×

翔きの时

丁次VS阿斯玛(秽土转生)			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	使用4次援护攻击	20000两 精神锻炼术のメモ×1	忍界年表のページ×1

完成后いの（忍界对战）/シカマル（忍界对战）/チョウジ（忍界对战）/アスマ（秽土转生）使用可能

激震の海岸线

丁次VS六道魔像			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在40%以上。	15000两 复活の忍法帐×1	极上ステ－キ弁当×1

战斗途中进入究极の决断

究极の决断				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	チョウジの觉悟	6	10000	–
英雄	援护を受けて	4	8000	–

丁次VS六道魔像的战斗会因为体积的问题战斗节奏显得比较缓慢，不过总体来说拿到S评价并没有难度可言。选择传说路线没有任何援助，选择英雄路线则会增加援护攻击，不过发动时间比较久，实际意义不大。

与魔像的战斗可以在一开始就快速接近其给予痛击，不要给它发动攻击的的机会，在对方攻击时不能使用替身术，但是可以按住RT进行防御。在连续的B攻击或者YB的特殊攻击之后，魔像会呈现倒地状态，此时快速来到魔像倒地的地方按下B键即可进行追加攻击。如此反复即可轻松将魔像



的体力削减至一格。最后一格体力的魔像会强制发动攻击，直线型的激光可以用左摇杆配合A键来进行快速侧移躲避，而近距离的范围攻击只要与其保持足够的身位即可回避。

第八章 二つの太阳

尾兽遗迹

鸣人(九尾状态)VS奇拉比			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束将查克拉维持在80%以上	9000两 高级チャクラ回复液×3	チャクラ中活性バンド×3

二つの太阳(ボスバトル)

奇拉比VS雷影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利 对手攻击力提升15	战斗结束将体力维持在40%以上	15000两 チャクラ封じの札・贰式×1	筋肉弁当×1

鸣人(九尾状态)VS雷影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手攻击力+20\忍术徐徐恢复	20000两 续・共斗战术指南×1	プロテイン弁当×1

完成后雷影（雷斗忍遇须吐励刀）使用可能



第九章 影の战い

イカズチ砂漠に向かい、忍连合と合流せよ

与同伴合流过程中发生战斗

鸣人VS勋			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	在战斗中使用6次替身术	12000两 怪我の妙药×3	心眼の极意书×3

イタチ(秽土转生)が使用可能

鸣人VS长门			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束后体力维持在60%以上	12000两 チャクラの研究所・贰×1	忍界年表のページ×1

长门(秽土转生)が使用可能

土影VS二代目土影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束后体力维持在60%以上	15000两、万能伤药×3	チャクラ封じの札・贰式×2

我爱罗VS四代目风影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利 对手防御力+5	战斗结束后体力维持在60%以上	15000两 超チャクラ吸引の札×2	砂御膳弁当×1

我爱罗(忍界大战)使用可能

我爱罗VS二代目水影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	忍术徐徐恢复	15000两 怪我の妙药×2	中太身代わり用丸太×2

鸣人VS三代目雷影			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利 对手攻击破防	忍术徐徐回复	15000两 秘传 复活の忍法帐×1	カミナリ弁当×1

土影VS斑(秽土转生)			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	奥义徐徐回复	15000两 落式クナイ・灭×5	三色だまセット×1

最终章 平和への道

未来を悬けて

五影VS斑			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上。	–	–

中途进入究极の决断

究极の决断				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	五影の力	8	10000	30000两 古式・肉体活性术ノ书
英雄	创造再生	6	10000	

与斑的战斗即便拿到S级也没什么难度，不过之后的分支推荐大家选择英雄，别给自己添堵。本章的特殊奖励要求为将HP维持在60%以上，不过玩家即便在之前的战斗中消耗了多少HP都没关系，后面会有说明。战斗开始时，与斑的战斗为普通战斗，玩家拥有我爱罗的防御援护和雷影的攻击援护，非常占优势，注意斑跳到远处后召唤雷影的援护可以瞬间把其打回场地，中间场景会发生一些变化，不过差别不会特别大。

在斑最后召唤出须佐能乎的时候想要轻松拿S评价就要选择英雄路线，这样在战斗中可以按下



LB使用补血的技能持续补血。开始与须佐能乎的战斗只需连续按B猛攻即可，之后其会在身上增加防御勾玉，玩家需要在远处边发射手里剑边躲避其攻击，建议处在画面最下发的位置，竖斩可以利用左摇杆加A键横移躲过，横斩时则可以直接向上躲避。在将勾破坏后便可继续使用连续的B攻击。下一回合须佐能乎会追加火遁攻击，比较难缠，必要时可以按下RT来防御，最后一回合BOSS会多一招召唤陨石，由于冲过来的速度较慢，可以依次躲避，在给予其最后一击的前，别忘了使用LB恢复体力，确保战斗最后拿到S评价。

完成后マダラ(秽土转生)使用可能

决战の地へ向かい、忍界大战に决着をつけよ

操作鸣人前往最终场地，注意买一些回复道具，由于后面一直到通关都没有自由行动的时间，建议保证体力充沛和道具充足。

鸣人VS人柱力			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上。	–	–

究极の决断				
选择	战斗	难度	经验值	报酬
豪杰	真つ向胜负	8	12000	
英雄	二手の攻防	3	12000	10000 怪我的妙药×3

这场战斗应该是全成就路上的最大难题，第一场对付人柱力的战斗，如果要拿S级评价就一定要选英雄路线，这样敌人会只有3个，毫无难度可言。这里重点说一下传奇路线对付6个人柱力的方法，这场战斗中每打倒一个人柱力就会出现一个增援，出现顺序是固定的。人柱力大战中由于人数较多，场面混乱，一定要在攻击途中多用替身术。而鸣人在替身槽没有的情况下是最被动的，此时可以通过绕场来躲避。开场先对付三尾的人柱力矢仓，这家伙会帮助队友援护防御，所以优先对付。第二个目标推荐推荐老紫，他的忍术发动后火焰范围不小，用替身术无法躲避，比



较恶心。将泡泡男收拾掉以后面对最后两个人柱力便会轻松不少。关键时刻别忘了使用道具即可。在这场战斗结束前，一定要用药确保自己的体力全满，为之后的战斗做准备。

最终决战(尾兽战)

鸣人VS尾兽			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上。	10000两	熟睡の札×3



鸣人普通状态对付尾兽的车轮战是S评价的最大难点，因为这场战斗不能使用道具回血，所以比较讲究方法。战斗中会穿插与面具男的较量，不过基本都可以无伤过。鸣人对付尾兽的主要战斗方式仍是使用Y→A接近敌人后以↑+B连续攻击，最后以必杀忍术Y→B收尾。奇拉比的八尾援护攻击最好留在没有替身槽的时候用，不少情况下可以中断敌人的攻击动作，以此脱险。开场先将三尾干掉，二尾喷火攻击频率不高可以先不理会。在耗完所有替身槽时最好能把三尾干掉，之后面对二尾时开始绕场跑，等它放火遁过来就防御，将替身槽积攒满后开始反击即可。

鹿之五尾和六尾的威胁不大，优先对付五尾，最后剩下六尾时即便没有替身槽，其泡泡也可以用防御来对付。注意在攻击六尾时，它会不断后退。

孙悟空和七尾一起上会略有难度，孙悟空以近战为主，经常连续攻击消耗玩家的替身槽，而七尾在空中不停干扰，非常恶心。不过好在两个尾兽的攻击都可以防御。在将孙悟空打倒后，用A→Y→A的方法空中接近七尾攻击，也可以使用在空中的螺旋丸空中Y→B给予痛击，替身槽用完了就站着不动防御等慢慢恢复即可。如果确保其他战斗能拿到高评价的话，这场战斗最差争取拿到C即可。

九尾VS尾兽			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	斗结束时，将体力保持在60%以上。	15000两 心眼の秘传书×3	チャクラ封じの札・参式×3

下一场以九尾的形态再次车轮战，有一种非常简单的办法，开场先对着二尾用一发Y→B尾兽弹，之后开始按住Y不停积攒，对方如果用远距离攻击就马上按RT防御，如果距离够远会有足够的反应时间。一段时间后对方便会身上发光，准备使用必杀。此时九尾的查克拉也蓄得差不多了，直接一发尾兽弹过去便可终止其动作。注意九尾只要蓄到70%作用就能使用尾兽弹了，并不用等满了以后。用这个办法几乎所有尾兽都可以无伤通过，不过在对付四尾时，一定要在其后跳时就马上发射尾兽弹终止其动作，它的冲刺是不会被尾兽弹打倒的。另外一个不会被中断动作的是七尾，不过它的旋风并不难躲避，此外七尾会飞起，有时可能会躲开玩家的攻击，要掌握好时机。



鸣人VS面具男			
胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在80%以上。	50000两	极太身代わり用丸太×3

最后一场鸣人与斑的较量无任何难度，即便是对战苦手，多吃药也能轻松拿到又一个S评价。

忍界年表收集

时间线将为玩家补齐整个《火影忍者》故事从少年时期到游戏通关后的所有战斗内容。时间线卷轴有一些需要玩家在战斗中达成特殊奖励，有一些则需要玩家在终极模式里的地图中探索得到。在此之前玩家需要将游戏通关后，前往木叶南边一个方形的大场地可以找到鹿丸的爸爸，与其对话后便可开启地图的时间线收集之旅。以下是全部时间线卷轴的获得方法（在开启卷轴收集前建议先去木叶村北边火影楼下的场地左边与蛤蟆对话，接下收集查克拉碎片的任务，可以事半功倍）。

少年篇

サバイバル演习

要获得这个时间线卷轴便需要完成以下支线任务。

1：玩家通关后前往木叶大门外，在左边可以找到佐井与其对话可以开启分支任务——**サイ**奋斗。只要在战斗中将其打败即可。

2：之后先去一乐旁边道路完成依赖“英雄**の**背”，再去木叶村西北边商店右边会遇到小樱等人，与她们对话。

3：前往火影所在处楼梯下的场景完成依赖6，在那里会遇到卡卡西。之后会有几场战斗，战斗胜利即可完成任务。

4：去演习场，对话后会有一场回忆中的战斗，战斗结束后,完成这个任务即可获得卷轴。

波の国の激斗

通过与忍刀七人众的战斗即可获得。

中忍试验

在木叶村北边，在上楼梯前往火影房子前，在左边的角落里可以找到。

木ノ叶崩し

在木叶北边的火影房间里，进入后左边就能找到。

ナルトと我爱罗

位于沙隐村最北边风影房间的顶上。

“晓”潜入

玩家需要在第5章战斗1中获得特殊奖励。奖励的获得方法为使用奥义完成战斗即可。

うちはの兄弟

藏在木叶村中，在村子南边一个正在修建的平台上方，需要从北边的一个场景绕过去拿到。

ナルトの螺旋丸

在第五章第五场战斗中完成特殊奖励，获得奖励的方式为使用四次援护攻击。

里を拔ける者

在雷岛西边的场景决战之地场景可以找到，也就是主线中大战6个人柱力的地方。

终末の谷の泪雨

在英雄と复誓者的BOSS战中，完成战斗结束后维持60%以上体力的特殊奖励。



疾风传前半部分



三年の月日

玩家通关后在木叶北边火影楼下场景的左边会触发收集查克拉碎片的任务，之后玩家需要收集场景中能够看到的碎片，每收集 1000 个即可获得额外的同伴。在收集齐 5000 个之后，前往决战之地，在场景中间会看到黑色水晶，调查后会有一段佐助的补完剧情。完成后再回去与蛤蟆对话即可继续收集碎片，当获得 9999 个碎片后再次与蛤蟆对话，再将最后第 10000 个碎片拿到与其对话即可获得这个时间线卷轴。

风影・我爱罗

在第六章第一场的战斗中完成特殊奖励，需要在战斗中使用两次援护攻击。

傀儡师の斗い

从沙隐村的出口出去往南，在下一个场景就能看到这个时间轴。

ナルト咆哮

位于岛龟，在地图西边的一个木桥上。

朱き暴走

位于侍桥，位置十分醒目。

再会の时

在战斗“英雄与复仇者”中获得特殊奖励，获得方法为在“豪杰”路线的战斗中，战斗结束时 HP 剩下 60% 以上。

アスマ小队出击

位于雷之国的东边，存档位置北下去就能找到。

シカマルの策

玩家需要在第 7 章的第三场战斗中获得额外奖励。获得奖励的要求为在这场战斗中使用四次援护攻击。

螺旋手里剑の威力

只要完成主线中第 7 章第一场的战斗即可。

羽ばたく者

选择传送去火之国（或者从木叶出发往东边走），在东部可以找到。

デイダラの芸术

位置在雷之国的西边，有存档的场景会有两个分支路线，走北边那个即可上去找到这个时间轴。

兄と弟

在获得 5000 个碎片后，才会触发的额外篇章永远の万华镜中第二场战斗（详见时间轴三年の月日的出现方法），完成特殊奖励。奖励的获得方法为战斗结束时体力维持在 60% 以上。

八尾の人柱力

就在云雷峡，位置比较明显。

自来也豪杰物语

与鹿丸老爸对话完后，面对他在这个场景右边就能找到卷轴。

うずまきナルト物语

在第九章的第二场战斗中，在战斗结束时维持 60% 以上的体力，以此来获得这个特殊奖励。

永远の万华镜

收集 5000 个的时候与蛤蟆对话，前往雷岛西边的决战之地即可发现一块紫色的水晶，里面会有一段单独的佐助的剧情流程，完成后可以解锁一个成就。

全委托任务

依赖	发生条件/场所	内容
01准备运动	最终章完结后/木ノ叶隐れの里 里通り	对话后发生战斗。 报酬：1000两、新・制药方法记录帐x1
02どうぐ屋ワガママ	第一章之后/木ノ叶隐れの里 どうぐ屋 ハガクレ	收集设计图的任务，详见下文。 报酬：10000两、七割引券x1
03青春フルパワ-キャンプ	最终章完成后、依赖01完成/サバイバル演习场	与三名角色的三连战，胜利即可。 报酬：2000两、心眼の秘传书x3
04サイ奋斗	最终章完成后 / 火の国西部	对话后发生战斗 报酬：1500两、结束の札x6
05英雄の背	最终章完成后/木ノ叶隐れの里	前往一乐方向，在右边一个施工的小道中走途中便可接受其委托，分别回答“火影の屋敷にいる”“精神エネルギ-”“分かったよ！やってやる！”即可。 报酬：3000两、中太身代わり用丸太x2
06板挟みの男	最终章完成后 依赖04・07完成/木ノ叶隐れの里	对话后发生战斗，没什么难度。 报酬：4000两、材木发注リスト・参x1
07激・乙女决战	最终章完成后 依赖05完成/木ノ叶隐れの里	鸣人家门口与小樱等人对话。 报酬：2000两、マル秘・肉体活性术ノ书x1
08目立たない者たち	最终章完成后，依赖06完成/木ノ叶の森	对话后发生战斗，完成即可。 报酬：3000两、心眼の极意书x2
09友情ラ-メン	最终章完成后/木ノ叶隐れの里	寻找三种材料，位置如下“キズナしいたけ”(木ノ叶の森)、“カミナリわかめ”(雷の国西部 船着场)、“てつのがんえん”(五影会谈场周边) 报酬：3000两、续・名水图监x1
10ある日の思い出	最终章完成后，依赖06完成/サバイバル演习场	与卡卡西对话后发生战斗。 报酬：3500两、忍界年表のペ-ジ
11押し出しのチョウジ	最终章完成后，特别任务03、任务23接受/云雷峡	秋道父子的修行。战斗胜利即可。 报酬：4000两、超大入り力持ちx3





依赖	发生条件/场所	内容
12腰痛治疗法	最终章完成后 特殊04完成/风の国东部/雷の国西部	木ノ叶の森西边与中忍、下忍对话。雷の国西部帮助土影治疗，选英雄路线需要去取得草药。 报酬：5000两、高级龟甲丸x5
13思い出のクシ	最终章完成后/砂隐れの里	砂の大通与りにいる娘对话，クシは雷の国西部，对着西边的分岔路边上调查。 报酬：1000两、德用伤药
14海岸线の侍	最终章完成后，依赖23接受/海鸣海岸	海鸣海岸与三船对话发生战斗。 报酬：5000两、きんつばセットx5
15铁の国远征修行	最终章完成后，依赖14完成/五影会谈场	与雷影村的几位对话发生战斗。 报酬：4000两、二割引券x1
16水影样の木ノ叶道中记	最终章完成后，依赖12完成/木ノ叶隐れの里	与水影一同行动，前往サバイバル演习场、ラーメン一乐前、ナルトの家前发生战斗，胜利即可。 报酬：5000两、熟睡の札x1
17热血の长十郎	最终章完成后，依赖15・16完成/雷の国西部	雷の国西部の森与水影、长十郎对话，接着是三连斩。 报酬：6000两、防御突破の札x3
18我爱罗の门番	最终章完成后，接受依赖23/砂隐れの里	风影の屋敷前接受依赖，一开始的两人选择“拒否する”、3人选“呼び止める”。选择豪杰路线后帮她们找到猫，前往最里面的传书部屋即可找到。 报酬：5000两、高级龟甲丸x3
19いのいの喧哗	最终章完成后，依赖11完成/木ノ叶隐れの里	甘栗甘前听到父女吵架，之后前往一乐前发生对话。之后前往风の国东部找到花。 报酬：4000两、古の调合リストx1
20大愤慨	最终章完成后，依赖21・22完成/木ノ叶隐れの里	颜岩下与纲手对话接受任务。去演习场方向遇到敌人发生两次战斗。胜利即可完成任务。 报酬：3500两、超チャクラ吸引の札x3
21三者三样	最终章完成后，依赖04・16完成，特别任务03接受/木ノ叶隐れの里	广场东边对话接受任务，接着去找三种材料，这种材料会随机出现在地图上，像个大蘑菇，收集完成后再战斗胜利才能完成任务。 报酬：4000两、チャクラ复活の秘药x2
22师・自来也	最终章完成后，依赖08・10完成/木ノ叶隐れの里	住宅里道与小樱对话、木ノ叶大门那里发生事件。解读暗号，它隐藏在宝は雷の国的イカズチ砂漠。 报酬：4000两、イチャイチャ外传x1
23问题儿军团	最终章完成后/木ノ叶隐れの里	木ノ叶食堂前与小孩们对话，接受委托。收集20个クリアし，后前往一乐前完成任务。 报酬：30000两、三割引券x1
24五影挑战	最终章完成后 依赖13・15・17・18・20完成/木ノ叶隐れの里	一乐前发生战斗、火影の屋敷与纲手对话接受委托，最后完成战斗即可。 报酬：10000两、尾兽キーホルダー

全设计图入手指南

委托2要收集的设计图比较多，下面列出详细位置，方便大家查阅。

设计图	入手方法
忍装束采寸表・下忍用	第一章后，木ノ叶隐れの里捡到。
毒调合リスト	第一章后。木ノ叶隐れの里捡到。
睡眠药の制法书・壹	第一章战斗06“英雄”路线报酬。
雷遁活用法・初级编	第一章战斗 06“豪杰”路线报酬。
爆药调合法	第二章后铁の大雪原捡到。
パラシュートの图面・壹	第二章后铁の大雪原捡到。
巾着の纸型・壹	第二章战斗01报酬。
共斗战术指南	第二章战斗03报酬。
危险术式一览	第二章战斗06报酬。
名水图监	第二章战斗08“英雄”路线报酬。
肉体活性术ノ书	第二章战斗09“豪杰”路线报酬。
护身术の教科书	第三章后。木ノ叶隐れの里捡到。
武术の通信教材	第三章战斗01报酬。
雷遁活用法・中级编	第三章后。岛龟捡到。
パラシュートの图面・贰	第四章战斗01“英雄”路线报酬。
材木发注リスト・壹	第四章战斗01“英雄”路线特殊奖励。
巾着の纸型・贰	第四章战斗01“豪杰”路线特殊奖励。
韦驮天の书	第五章后。岛龟捡到。
续・危险术式一览	第五章后。岛龟捡到。
疲劳のしくみ书	第五章战斗01报酬。
麻醉の调合法	第五章战斗05报酬。
砂の毒调合リスト	第六章战斗01报酬。
饼料理の书	第六章战斗02报酬。
铠の弱点图解	第六章战斗02特殊奖励。
睡眠药の制法书・贰	第六章战斗04报酬。
雷遁活用法・上级编	第六章战斗07报酬。
チャクラ研究书・壹	第七章战斗02特殊奖励。
精神锻炼术のメモ	第七章战斗03报酬。
复活の忍法帐	第七章战斗04“豪杰”路线报酬。
忍装束采寸表・中忍用	第八章以降。尾兽遗迹捡到。
续・共斗战术指南	第八章战斗03报酬。
材木发注リスト・贰	第九章后。雷の国东部捡到。
チャクラの研究书・贰	第九章战斗02报酬。
秘传・复活の忍法帐	第九章战斗06报酬。
续・精神锻炼术のメモ	最终章战斗02“豪杰”路线报酬。
真・吸引研究ノ书	最终章战斗02“豪杰”路线特殊奖励。
忍装束采寸表・上忍用	最终章完成后後。云隐れ捡到。
制药方法记录帐	最终章完成後。五影会谈场捡到。
睡眠药の制法书・参	最终章完成后後。砂隐れ捡到。
极秘传・复活の忍法帐	断章战斗01报酬。
チャクラの研究书・参	断章战斗02报酬。
新・制药方法记录帐	依赖01报酬。
材木发注リスト・参	依赖06报酬。
マル秘・肉体活性术ノ书	依赖07报酬。
续・名水图监	依赖09报酬。
古の毒调合リスト	依赖19报酬。

特别任务

特别任务 01 チャクラの欠片收集

依赖场所：最终章完成後 木ノ叶隐れ里・颜岩下

内容：收集各个地方残留的チャクラの欠片

报酬：50000 两、忍界年表のページ

玩家先前往火影屋下方的青蛙处引发剧情，之后开始收集水晶，每收集一定数量后去青蛙处报告即可开启一些同伴。当收集到 5000 个以后，与蛤蟆对话，前往雷岛西边的决战之地即可发现一块紫色的水晶，这就是隐藏的断章。完成后断章最大值会增加到 9999，这样一来收集 10000 个即可达成这个特别任务。



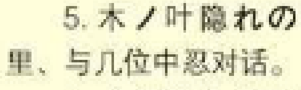
特别任务 02 白ゼツ讨伐

任务流程：1. 最终章完成后。

2. 先将依赖 3 完成

3. 特殊事件 04 笔まめな忍完成。

4. 木叶隐れの里将信用传书鸠送走。



5. 木ノ叶隐れの里、与几位中忍对话。

6. 之后发生与奇拉比的战斗。

一开始出现情报 N0.2 ~ 12。将 7 位全部击倒后，No.13 ~ 23 就会出现。

N0.	场所(对战相手)	N0.	场所(对战相手)
01	木ノ叶隐れの里(奇拉比 鲛肌)	13	火の国东部(再不斩・生前)
02	风の国东部(鸣人・尾兽玉)	14	イカズチ砂漠(蝎)
03	サバイバル演习场(纲手)	15	风の砂漠(土影)
04	火の国南西部(宁次)	16	海鸣海岸(佐助永远の万华镜)
05	铁の大雪原(手鞠・五影会谈)	17	岛龟の森(长门・秽土转生)
06	侍桥周边(佐井)	18	侍桥(水影)
07	五影会谈场周边(牙)	19	云雷峡(二尾人柱力・秽土转生)
08	木ノ叶の森(卡卡西・神威)	20	火の国南西部(兜)
09	雷の国东部 (阿斯玛・生前)	21	火の国中央部 (六尾人柱力・秽土转生)
10	侍桥周边(大蛇丸)	22	铁の大雪原周边(老紫・秽土转生)
11	枯れ木の森(飞段)	23	雷の国东部(半藏)
12	岛龟(水月)	–	–

・No.02 ~ 23 全部 15 个打倒后，No.24 到 No.25 才会出现。

No.	场所(对战相手)
24	雷の国西部(マダラ・秽土转生)
25	真实の流入口(トビ・忍界对战)

特别任务 03 完璧の年表

详见上面忍界年表收集部分。

特别任务 04 バトル霸者



任务流程：1. 最终章完成后。

2. 依赖 19 完成。

3. 木ノ叶隐れの里与猪鹿蝶对话。

4. 参加比武大会，分别在木ノ叶隐广场、砂隐沙漠、云隐云雷峡、铁の国五影会谈场战斗中获得胜利。

5. 木ノ叶隐里再次与猪鹿蝶对话。

6. 尾兽遗迹中发生战斗。

7. 木ノ叶隐里再次与猪鹿蝶对话完成任务。

特别任务 05 英雄と步む者

依赖条件 / 场所：最终章完成后 / 英雄等级最大

内容：木ノ叶隐れ里・よろず屋万代前与小樱对话即可。

报酬：20000 两、最高级チャクラ回复液 x10、トントンのぬいぐるみ x1

特别任务 06 豪杰と步む者

依赖条件 / 场所：最终章完成后 / 豪杰等级最大

内容：木ノ叶隐れ里・どうぐ屋ハガクレ前与 对话即可。

报酬：30000 两、猛毒の札 x10

特别任务 07 鸟の巢箱设置

玩家只需要将特定的壶破坏掉，然后拿到巢箱の部品即可。取得后前往木叶大门处。

道具拿到后前往地图指定地点。

到达目的地后发生对话，依赖达成。



成就详解

7小时最速全成就心得+拿法顺序

成就数量	2/10
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	最速 7 小时 正常 20 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

这一作的成就难度和麻烦程度要远低于《火影风暴 2》，甚至和《火影世代》相比也要省时不少，其主要原因是因为成就为纯单机，不需要网战；没有了游戏时间多少小时的要求；除了主线，分支任务只需要完成很少的几个，不像《火影风暴 2》那样要求完成全分支。同时，只要了解一些注意点，单从成就角度出发的话，全成就所需时间可以控制在 8 小时以下！当然，采用最速方式对于游戏乐趣会有一定的负面影响，方法仅供参考。而本作包含的内容远比成就所呈现得要多得多，玩家可在全取成就之后再慢慢品味，以获得最佳最全面的体验。

1. 剧情全跳。凡是非战斗部分的剧情都可以跳过，需要欣赏剧情时可进入“时间线”选择观看。

2. 非 BOSS 战不必在意评价。主线剧情中的普通战斗对评价等级没有要求，特殊条件也不一定非要完成，除非完成特殊条件的奖励是“时间线卷轴”的，那一定要完成，但这样的战斗其实数量很少。

3. 所有战斗分支都选“英雄”。不仅是因为“英雄”的难度更低，而且提高“英雄”等级后的好处是可以装备多个体力回复型的忍具，而剩余体力在战斗评价中所占的比重很大，所以一般只要在胜利之前把自己的体力加到 80% 以上，那么 S 级可谓十拿九稳。体力回复道具不值钱，多买一些就是了。

4.BOSS 战必须全部达到 S 级评价。没有达到的话可由“时间线”反复挑战，有多场战斗组成的 BOSS 战不需要每场都达到 S，比如有三场的，那 SSB 最后的总评也还是 S。为节省时间，BOSS 打一次“英雄”就行了，注意完成隐藏动作，同时 QTE 也别错太多，一般闪回都可以轻松收集到。只有“鸣人对佐助”那一场要“英雄”和“传说”各打一次，因为有两个不同的隐藏动作。还有就是打“忍刀七人众”时推荐选“传说”，“英雄”要打三场，而且评价标准还比较高，反倒是“传说”打到最后用回复道具加满体力就能拿 S 评价。最终决战因为有几场不能嗑药，略有难度，打 S 级评价可能需要多试几次。

5. 关于时间线。在通关之前，玩家已经可以收到一些主线以外的时间线内容了。成就要求是“完成时间线”，但实际上是收集时间线上的所有内容，并不需要完成非主线的战斗部分，主线战斗有“英雄”和“传说”分支的也只需要打一次。多余的战斗都不打的话真是可以节省大量时间。

6. 时间线补完。这个是 BOSS 战全 S 之后，全成就所需要完成的最重要的一项工作了，但是要分成几步来走。最快的方法是这样的：

先去找火影部屋前的那只青蛙，接了分支任务之后在附近来回刷水晶，直到获得 500 点后找青蛙对话；

按攻略提示，在木叶村完成佐井、小樱、卡卡西的四个关联分支任务，以获得一个时间线卷轴的奖励；不过要完成这几个任务是要有顺序的，首先先去一乐旁边道路完成依赖“英雄の背”，之后才会出现小樱她们的依赖 7。完成后补上木叶门口佐井处的依赖 4，再去火影房间附近颜岩下完成依赖 6，最后去演习场即可。

按攻略提示，去世界各地收集 13 个时间线卷轴，一路上捡水晶，两项工作同时进行，以节省时间。获得 5000 点后再找青蛙对话；

按攻略提示，完成佐助的断章，这里头也有一个卷轴的奖励；

找青蛙对话把水晶上限提升至 9999 点，在附近来回刷就行。刷满后对话，会提升到 10000 点，再捡一个水晶后和青蛙对话，就能取得最后一个卷轴了。

6. 还有些零散的成就，比如无伤胜利、把对手打出场什么的，可以在自由对战里用双手柄互刷，非常简单，就不细说了。

成就指南



完全无欠のストームマスター 0点
成就说明 获得所有其他成就。

燃える木ノ叶隐れ 5点
成就说明 通过故事模式序章。

五影会谈乱入 5点
成就说明 通过故事模式第一章。

再战の约束 5点
成就说明 通过故事模式第二章。

暗ナルト攻略 5点
成就说明 通过故事模式第三章。

爱情を胸に 5点
成就说明 通过故事模式第四章。

迫る忍界大战 5点
成就说明 通过故事模式第五章。

忍连合の奋斗 5点
成就说明 通过故事模式第六章

海岸线の斗い终结 5点
成就说明 通过故事模式第七章

雷影の许しを得て 5点
成就说明 通过故事模式第八章

クライマックス近し 5点
成就说明 通过故事模式第九章

忍界大战を越えて 10点
成就说明 通过故事模式第十章

歩み始めた复雠者 60点
成就说明 完成断章部分
取得方法 开启断章前要完成所有查克拉碎片收集，详见全部时间线卷轴的攻略部分。

木ノ叶热战 10点
成就说明 在BOSS战九尾袭击の死斗中拿到A评价。

木ノ叶の总力 20点
成就说明 在BOSS战九尾袭击の死斗中拿到S评价。

五影骚然 10点
成就说明 BOSS战骚然の五影会谈中拿到A评价。

止まらぬ进击 20点
成就说明 在BOSS战骚然の五影会谈中拿到S评价。

掴んだ"答" 10点
成就说明 在BOSS战英雄と复誓者中拿到A评价。

亲友决战を制して 20点
成就说明 在BOSS战英雄と复誓者中拿到S评价。

力を得る者 10点
成就说明 在BOSS战憎しみを越えて中拿到A评价。

九尾压倒 20点
成就说明 在BOSS战憎しみを越えて中拿到S评价。

七人众、讨伐 10点
成就说明 在BOSS战胁威の七人众中拿到A评价。

最强の第3部队 20点
成就说明 在BOSS战胁威の七人众中拿到S评价。

消えた魔像 10点
成就说明 在BOSS战激震の海岸线中拿到A评价。

その拳に宿る决意 20点
成就说明 在BOSS战激震の海岸线中拿到S评价。

全力の五影 10点
成就说明 在BOSS战未来を悬けて中拿到A评价。



うちは穿つ五影の力 20点
成就说明 在BOSS战未来を悬けて中拿到S评价。

大战终结 10点
成就说明 在BOSS战最终决战中拿到A评价。

忍界の英雄 20点
成就说明 在BOSS战最终决战中拿到S评价。

强敌倒せし者 60点
成就说明 在四场BOSS战中获得S评价。

强敌を制霸せし者 100点
成就说明 在所有BOSS战中获得S评价。

隐された想い 10点
成就说明 完成一个隐藏片段。

想いを集めし者 60点
成就说明 完成4个隐藏片段。

几万の想いを胸に 100点
成就说明 完成所有隐藏片段。

隐された行动 10点
成就说明 完成一个隐藏动作。

瞬间の物语を知る者 100点
成就说明 完成所有隐藏动作。

取得方法 1：在序章中，四代目与面具男的对战中使用查克拉冲刺一定次数后。

2：在英雄与复仇者战斗中，选择legendary路线，回忆战斗中，对方出必杀YB时自己也使用必杀应对。

3：在英雄与复仇者中，选择Hero路线，回忆战斗中，对方出必杀YB时自己也使用必杀应对。

4：在威胁忍刀七人众卡卡西与再不斩的战斗中，回忆部分使用替身术躲避攻击。

5：在威胁忍刀七人众卡卡西与再不斩的战斗中，回忆部分对方出必杀YB时自己也使用必杀应对。

准备万端 10点
成就说明 编辑一次忍具。

新商品入荷 10点
成就说明 商店增加新的忍具。

贤い买物 10点
成就说明 购买商品时选择Discount on the menu使用一个折扣卷。

珠玉の一枚 10点
成就说明 获得一个★x5的卡片。

とどめの连系 10点
成就说明 使用团队奥义来终结对手。

一击に秘められたモ 10点
成就说明 使用奥义来结束战斗。

体术マスター 10点
成就说明 打出50连击。

华丽なる胜利 10点
成就说明 以满血状态赢得一场战斗。

吹き飞ばして大胜利! 10点
成就说明 将对手击出场外胜利。

取得方法 开双打模式，选择仙人形态的鸣人，场地选择Cloud ravine，然后对着对手不停地向同一个方向使用YB即可将其打出场外。

忍び寄る影 10点
成就说明 在群体战中使用背后攻击，将一个敌人击倒后按A即可。

战场の霸者 10点
成就说明 群体战斗中，使用一次YYB的全体攻击。

忍界を驱ける 10点
成就说明 去过所有的村子。

初优胜 20点
成就说明 在主界面中的自由对战模式里，赢一场锦标赛模式。

忍界年表全开放 60点
成就说明 收集所有的时间线卷轴，注意只要收集齐就行，不用打。

GEARS OF WAR JUDGMENT

文 华尔兹 美编 anubis

作为微软在本世代末期的独占大作，《战争机器 审判日》在网战方面做的非常不错。之后推出的DLC内容也还算有趣，不过DLC受众面毕竟比较小，除了核心外玩的玩家并不多。不过相信国内不少铁杆正在努力刷本作的DLC成就，在这里华尔兹将游戏目前推出的前两个DLC成就内容做一个总结，希望对还没有拿到或者正在努力拿到的玩家有所帮助。

X360	战争机器 审判日		Microsoft	动作射击
	Gears of War: Judgment			美版
	2013年3月19日	多人在线		59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上玩家	



Call to Arms

Overview	
成就难度	4/10
在线成就数	250G
全成就所需时间	5小时
有无错过成就	无
有无成就 BUG	无

这个DLC刚出的时候让玩家哀嚎一片，主要是很多要求在公开模式下的内容让玩家脱力，经过反复不停搜后才能进行刷成就，不过可能是玩家负面评价过多，后来官方竟将要求全面降低，原先需要公开模式下才能拿到的成就现在全部在私人模式下也能拿到，让不少之前费尽心思苦刷的玩家有点哭笑不得。不过，这对于没拿齐的玩家来说总归是个好消息。

这次的DLC多以刷为主，没有特别省时间的办法。对战模式中地点集中在新的几张地图中，比如墓园相关的可以一起刷掉。其中最为耗时的应该是扮演所有兽族各杀100个敌人，好在不限制地图，个人建议可以配合公开来打，一方面刷杀人数，一方面刷等级，过程也不至于太枯燥。最后再去私人模式补充剩下的比较划算。



布什卡火炮万岁！50点

成就要求：终站地图使用布什卡火炮获得50个双杀勋带在。

模式	全面攻占	地图	终站

取得方法：首先要确保地图限定终站，玩家选择柯尔的士兵角色，利用柯尔的另一把主武器布什卡火炮反复向敌人中开火，并记得给自己补充子弹，在反复开火过程中可能会有双杀的机会，这是正常情况的打法，效率很低，基本靠运气成分。私人就简单了，三名玩家配合（当然人越多越快），要解的选柯尔，另外两个去对面选雷暴虫，然后地点选在人类方出生后往左边走，走一段后往右边看可以看到一个通道，两个选雷暴虫的玩家进去躲着，选柯尔的玩家往里面发射布什卡火炮双杀即可。过程中注意扮演雷暴虫的玩家进入隧道前别被打死，另外即便在隧道中也有可能被人类AI杀掉。刷成就的玩家记得将布什卡火炮打准即可。







我不准你死掉！25点

成就要求：在终站使用医疗兵救活100个队友。

模式	全面攻占或者生存	地图	终站

取得方法：医疗兵的手雷可以将倒地的玩家救起来，玩家在私人比赛中，玩家A控制兽族苦役，玩家B控制任意人类，要刷的玩家C控制医疗兵，然后找个不会被打搅的地点A玩家打死B玩家，然后C玩家反复救即可，没难度可言。





吓你一跳！10点

成就要求：以潜地兽的身份钻出地面的同时杀死两名敌人。

模式	全面攻占	地图	不限

取得方法：必须在全面攻占模式中用兽族，之前先积攒足够的分数来选择Corpser，出一次Corpser要5000分，如果能凑齐多个玩家的情况下建议对面的玩家聚在一起，自己选兽族苦役跑到他们面前发动咆哮的技能，这样可以快速攒分数。

出了潜地兽后先潜入地下，对方多名玩家选择狙击手职业，这个角色最脆。控制潜地兽的玩家移动到他们下方后直接按RT出来攻击，杀死2名玩家即可。

这个成就难度不在于解法，而在于如何在公开的情况下对刷的玩家可以分到同一场游戏下，好在官方修正之后在私人比赛中也能解开。





专业兽族 75点

成就要求：使用所有兽族杀死100个敌人。

模式	全面攻占	地图	不限

取得方法：这是个体力活，如果老实打的话，用掷弹兵还好，像肯突这种杀个人可一点不容易，肯突想有效率杀人，最好就是先远处扫几枪，然后上去用近战砸死。好在这个成就可以私人模式下刷，开始以积攒分数为主，后面能出强力兽族就赶紧用，别浪费了，建议从最贵的开始，刷完再刷便宜的。有玩家帮忙就更快更好了。确保玩家每次都在兽族方，比赛打完选择退出即可。玩家可以在奖励的成就项目中看到自己的杀敌数。



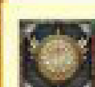
出发！前进！ 25点

成就要求：使用 5 个战士角色在终站地图赢一场 Hardcore 难度下的生存模式。

模式	全面攻占	地图	不限

取得方法：玩家必须 5 个人每个人都选择柯尔，过程中不能选其他角色。柯尔这个角色其实在游戏中不算强力，要过 Hardcore 难度不用点方法还真比较困难。终站这张地图第一个地点没有特别好的方法，玩家尽力而为，能守几轮算几轮。关键是第二个地点的防守部分，这里分为左右两个兽族进攻区域，玩家要分为两组，一名玩家在右边操作机枪台，这是关键。其他玩家则统一去左边打布什卡火炮。操作机枪台的玩家只要准头还行，将过来的个别兽族扫死难度不高，而左侧的多名玩家则瞄准兽族出现的地点，全体不停地向那里发射布什卡火炮，由于有多个布什卡火炮同时攻击同一地点，敌人基本连脸都露不了就死了。过程中注意不停队友间扔子弹就行。偶尔会出现蜈蚣也不要紧，一名玩家换成链锯枪打，其他玩家继续往远处轰即可。切忌右边玩家的炮台不要被摧毁是关键，如果这个点失守，最后一个地点能过的可能性就不高了。





锡拉队长 10点

成就要求：在墓园地图使用盾牌获得狂热勋带

模式	不限（除了全面攻占模式）	地图	墓园

狂热勋带的要求就是连杀 5 人不死，开场按方向键↓会显示盾牌的所在位置，拿到后不死的情况下杀死五个对手即可。

长程轰炸 10点

成就要求：在地图墓园中获得你当鬼勋带

模式	不限（除了全面攻占模式）	地图	墓园

取得方法：你当鬼勋带的获得方法为玩家站在 50 米外的远处用手雷粘在敌人的身上。这个有一定运气成分，能刷的话会好一点，A 玩家可以选择地图阳台那里的场景，陪刷的 B 玩家站在外面，A 玩家从阳台扔手雷到 B 玩家身上，然后 B 玩家往远处跑，这样一般就解了。除了对玩家的扔雷要求高外，玩家在正常战斗时，如果能从远处将雷插到敌人身上的话，记得往远处跑，离对方越远越好，一旦距离拉开，成就也解了。

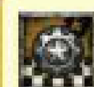




经典长跑 10点

成就要求：在急救站地图中玩 10 场比赛

模式	不限（除了全面攻占模式）	地图	急救站



叫我老大 15点

成就要求：自由对战模式中墓园地图拿到第一名 5 次

模式	自由对战	地图	墓园

取得方法：正常以水平说话的成就，不擅长也不要紧，找个人少的时间段搜 DLC 专用模式一般都没人，和 AI 打拿第一不成问题。当然私人就更简单了。

你看什么看 20点

成就要求：全队穿着 13 号汽车护甲赢一场团队生死战

模式	团队生死战	地图	任意

取得方法：这件衣服就是随 DLC 附带的，玩家在角色设定画面中将玩家皮肤更改成这个就行。全队都得穿这件，比赛胜利后全队都会解锁成就。



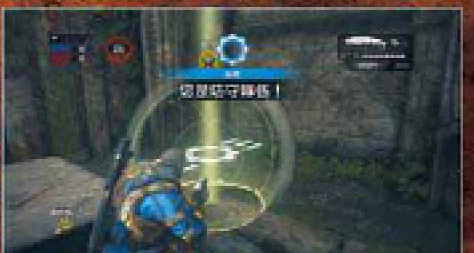
Lost Relics

Overview	
成就难度	2/10
在线成就数	30G
全成就所需时间	视方法决定，使用良性 BUG 可以控制在 2 小时以内完成
有无易错过成就	无
有无 BUG 成就	无

相比之前的 DLC 地图，这次明显简单了一截，不但一开始就是全部可以在私人模式下完成，连杀敌数这种耗时的成就也没了。其中比较麻烦的是黄金神器这个成就，由于正常情况下获得的箱子随机，并且需要多个勋带才能达成，比较麻烦。不过只要用到下面提到的 BUG 大法便可轻松获得，并且事半功倍（详见下文）。

这个 DLC 大部分成就都是在新的突破重围模式下进行的，这个模式规则与 COD 的夺旗是一样的，一方扮演进攻，一方扮演防守，进攻一边的玩家需要抢到旗后运到指定地点，而防守一边的玩家则负责阻止。同样建议一开始先用搜公开的方式边刷级边打，之后再补充剩下的。







黄金神器 30点

成就要求：全员装备镀金服装和镀金武器，在博物馆地图赢一场公开或者等级配对的处决比赛。

成就要求：这次DLC比较难的一个成就。成就要求玩家必须全部使用镀金皮肤才行，除了护甲外，还有主幅两个武器也需要镀金。镀金皮肤必须开启prize boxes后才能随机获得。更新后玩家开启prize boxes会优先开出皮肤，之后才是经验值。而prize boxes获得的方法和自己刷的勋带数量有关，每刷到一定数量的勋带便可出一个prize boxes。目前有种简单的方法刷箱子，照这个BUG法操作大概1个小时不到就能把需要的东西刷出来了。

准备工作

开始前先备份存档，由于这个方法要利用到BUG，而BUG被更新修正了，所以玩家首先要把更新删掉。方法为系统->储存->硬碟->按Y键装置选项->清除系统快取，注意这个删更新的方法只有在连接LIVE的情况下才有效。

刷勋带

离线进入游戏选劫后余生中的第二章“有人在吗?”，这里很多丧尸敌人，玩家站在楼梯上面让同伴下去打，放着不管不一会儿感染人就会把同伴全打死，不久他们就会上来攻击玩家，这时准备扔手雷，等感染人剧集越多越好，玩家算准时间，在死前把手雷丢出去，这样玩家在被打死后应该能获得大把的“死后一击”勋带。一次大概能刷10个勋带，刷到还剩一个勋带就解锁箱子的时候（注意要自己算好数量，有时候不出还差多少的提示）退出备份存档，返回主菜单保存一下，再把这个存档备份以防万一。使用切换储存点的方式复制。

刷箱子

再次离线进入游戏，选择战役中的第六章第四节“北入口”，利用陷阱弓做陷阱炸死多个敌人后可以获得一个勋带，一开始就往对面敌人出来的位置放置陷阱，敌人一出来多半就能拿到这个勋带。一旦右下角提示你获得了新的箱子后就马上按start键->选项->存储位置->按B键返回->再按一次B键确定继续，这样玩家最后获得的勋带会重新计算，又变成只需一个勋带就又可以获得新箱子的状态，而之前获得的箱子也会保留，之后只要是看到右下角提示获得箱子就用start键->选项->存储位置->按B键返回->再按一次B键确定继续的方法来反复获得箱子。陷阱用完还可以等多个敌人凑上来丢手雷过去获得“运气手雷”的勋带，一样如法炮制，等手雷也用完了就直接选择读取上一个检查点，注意过程中一定不要退出，刷到玩家不想刷再退。最后在在线状态下进入游戏开箱子，这样不但拿到了所需的涂装，涂装开完后每个箱子能拿1000XP，顺便连等级都能升满，实在是厉害的终极BUG。



钟摆战争 40点

成就要求：全队穿着独立共和国服装赢一场团队生死战，统治以及突破重围比赛。

成就要求：独立共和国服装是这次DLC自带的角色皮肤，玩家在角色设定画面中将护甲换成这个再在那三个模式下各赢一场即可。



格洛斯尼万岁 20点

成就要求：在突破重围模式中扮演派德克获得5面旗帜并得分。

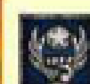
成就要求：选突破重围模式，记得之前先将角色换成派德克，之后在私人模式下就不需要我多形容了吧。



旗帜落地 20点

成就要求：杀死携旗者20次

成就要求：突破重围模式中，玩家作为防守方时会有对方的成员试图抢走我方的旗帜，玩家将持有旗子的夺旗者杀死20次即可，这个是可以累积的，所以不会有什么难度。



看我找到了什么 15点

成就要求：在失落城市地图中，单场使用每种捡起的武器杀死一个对手。

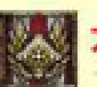
成就要求：捡起的武器就是地图中那些放好等着去拿的武器，这张地图中包括火焰雷，狙击枪，喷火器，榴弹炮还有重型狙击枪，抢的时候动作要快。刷的话只要一个AI对手最好。即便被敌人抢到也不要紧，将对方杀死后掉落捡起来，再用它完成杀敌也可以解锁成就。



夺旗高手 25点

成就要求：在街道，钻井，吊车，图书馆，失落城市，博物馆，商场地图中，都运旗并得到过分数。

成就要求：选择突破重围模式，在上面提到的这些地图中全部得分一次即可，私人刷的话把电脑变成一个即可。

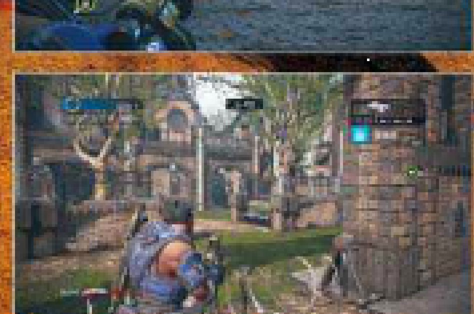


大功告成 50点

成就要求：在普通难度的收容所地图中，在第一个地点完成10轮生存战

成就要求：玩家必须在第一个e-hole不被摧毁的情况下完成10轮防守，好在是普通难度，不是特别难。不过与AI合作比较困难，建议条件允许还是多找几名玩家一起合作会简单不少。









惧怕狂怒 10点

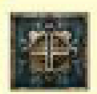
成就要求：在收容所地图中扮演发怒的狂怒完成连杀。

成就要求：在全面攻占模式中选择兽族一方，当获得1500分后选择狂暴，找对面有两个人类玩家凑在一起的情况下上去将他们揍死。如果有两名玩家配合的话简直是易如反掌。

完成工作 30点

成就要求：在任何DLC地图上，于8分钟内摧毁电机。

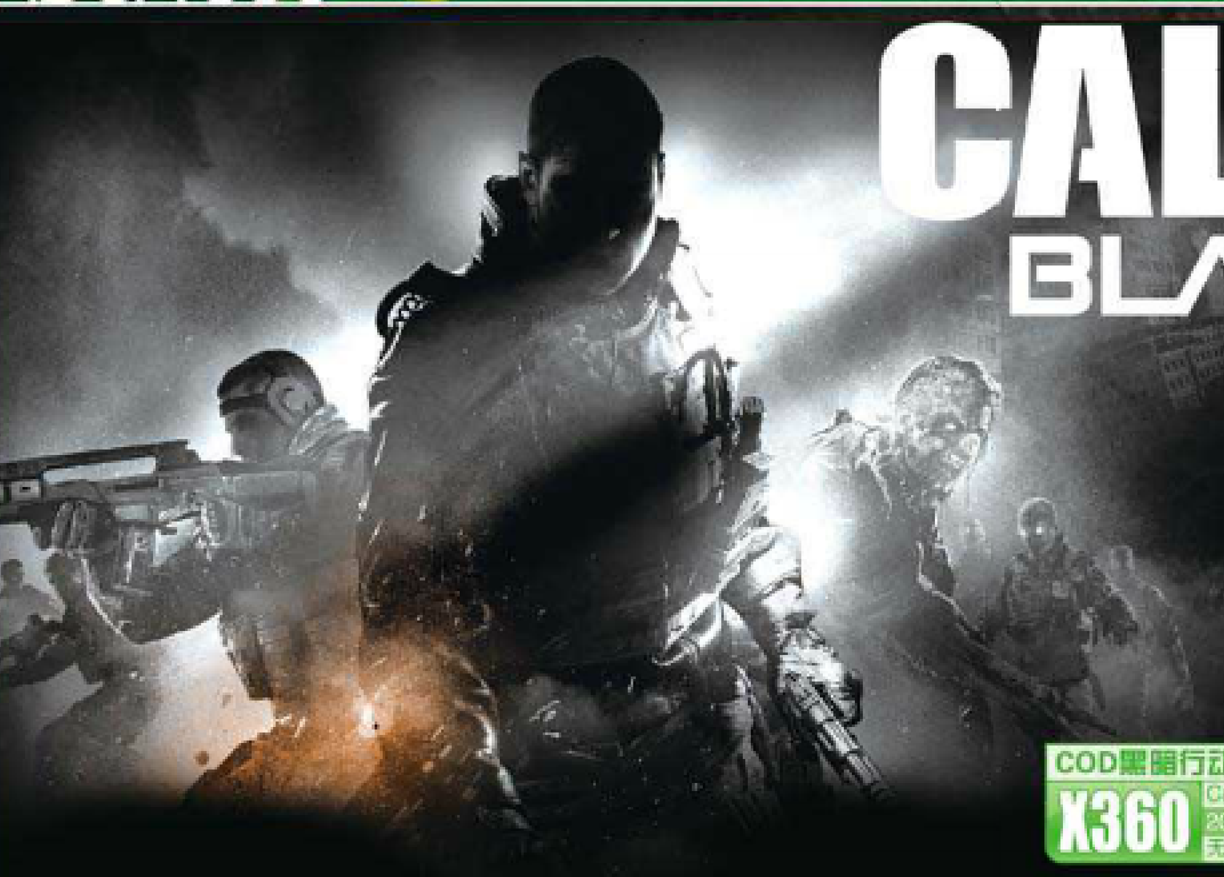
成就要求：DLC地图指的是终站、无畏号、收容所这三张，如何在8分钟摧毁三个点呢？基本只要私人模式下降对手改为简单难度即可。开场用雷暴开路，后期出个绑弹就能很快开洞了，条件允许的话对面人类玩家全由玩家好友扮演，站着不动让兽族大肆进攻即可。



无处可躲 10点

成就要求：在收容所地图获得树屋掠夺者勋带

成就要求：在未公开的收容所地图中，选择兽族苦役，一开始往右边走有个可以按X爬上去的点，如果这时上面正好有一位扮演狙击手的敌人在这里，将其杀死即可获得这个成就，当然用远程武器将其从上面打死也行。建议双手柄，控制人类的一边直接操作狙击手在上面等着，控制兽族的一边将其杀死即可。



CALL OF DUTY BLACK OPS II

目前《COD 黑暗行动 II》的前两弹 DLC 都已经放出，而成就部分则按照惯例集中在丧尸模式中，目前的两张丧尸地图难度比之前有所下降，尤其是最新的《Mob of Dead》基本没有难度可言，好在地图细节够丰富内容好玩。没拿全的玩家也不要担心，借着这次专辑的机会，整理了这两张地图的解法，希望对各位有所帮助。

文 华尔兹 美编 NINA

COD黑暗行动 II	Activision	主视角射击
X360 Call of Duty Black Ops II		美版
2012年11月13日	多人在线	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上玩家

Revolution 成就详解

Overview

成就难度	7/10
在线成就数	140G
全成就所需时间	5 小时
有无易错过成就	无
有无BUG成就:	Shafted（有可能需要多试几次）

这个 DLC 的成就除了彩蛋外难度都不高，除了彩蛋以外的成就还可以开简单难度来解。Diner Turned 相关成就，则可以利用刷的方式解开。玩家在搜索公开游戏时将信号选成 BEST，之后在搜人的时候要请刷的好友玩家进入即可。丧尸地图具体的解成就步骤为先将除了 Shafted 和彩蛋外的所有成就拿齐，这些基本都白送的，等解开后对地图也有一定熟悉了，解开剩下的即可。

High Maintenance 75点

取得条件：解锁彩蛋成就

取得方法：

彩蛋解法

首先注意这张地图与上一张一样，要解彩蛋必须在普通难度下进行。

第一步

第一步记得必须将陨石桌子拼好，如果没组装好的话第一步都做不了。桌子也必须在普通难度下合成，组装部件位置参考上面的合成部分。同样，这张地图将陨石工作台合成好后下次进入地图便会保留（仅限开房间的玩家）。

第二步

之后每个玩家站到两边大楼中 4 个有印的电梯上方。位置是固定的，参考上文电梯介绍部分，B 楼中两个 1、2 号两个一组的电梯其中一个有印，4 号电梯上面也有一个。A 楼则是弹射合成台那层旁边的两个电梯上。这里踩电梯的时候注意看清楚电梯的走向，如果电梯是上行阶段，那么电梯将要登顶的时候就赶紧出来，不然会被直接挤死。印发光的要求是 4 人同时站在电梯上，难免有电梯不同步的情况，建议所有玩家尽量一直站在电梯里面，不到万不得已不要出来。遛丧尸的玩家也可以在电梯里绕着边缘遛。等 4 人全部站在印上印便会发光，同时有 Richtofen 的声音提示。

第三步

接下来再去踩下四个地图中地上的印，顺序随机，地点分布在：A 楼初生地附近开门后电梯口前；A 楼狙击枪楼下龙图案板子前面；B 楼龙天台从塔平台下去的地面；B 楼电闸房外围开一个门，外面平台，也就是 AK74U 的二层位置（或者从佛像房间直接跳上去，省去一开一道门的钱）。

这四个地点的印只有按照正确的顺序才能将所有印踩亮，而顺序是随机的，玩家需要逐个尝试，踩错顺序印的光会熄灭，需要重新踩过，将所有印踩亮后这一步完成，建议每个玩家各负责一个位置。

第四步

去墙上有狙击枪的房间买墙上那把狙击枪，再去天台对着龙嘴里的石头射击。

将两个球都狙击掉后初生点原本空着的石狮子脚下会多出两个球。以下将能量注入塔的步骤根据 Richtofen 和 Maxis 的不同路线会出现分歧。



▲球在龙嘴里很小，仔细观察。

第五步

Richtofen路线

拿出合成好的 Sliquifier（泡泡枪）对着石狮子脚下的球喷（注意之前拿 Sliquifier 的玩家一旦进入无法救援的状态，这把武器就无法再到合成台重新合成，但可以从抽奖箱抽出来。建议到这一步的时候再去合成，以免中间出现意外），直到球开始旋转即可，注意过程不要喷太快，一般 20 发左右球便会转动。两个球都开始转动就算完成这一步了。

所有人拿一个 Trample Steam（弹射器）放在有丧尸图案的印上，注意这些印比较模糊，要仔细寻找。位置分别在：A 楼初生点开门后之前按顺序踩的其中一个印旁边；B 楼陨石工作台对面左右各有一个；最后一个从塔平台右边下去后，在有一个出丧尸的窗户的平台上。将弹射器的位置对准塔的方向，摆好之后下回合弹射附近都要有玩家来吸引丧尸，等丧尸进攻时把它们引到弹射器上往塔的方向弹射。注意三个在龙天台附近地点战斗的玩家问题不大，在初生点位置的玩家单人应战要特别小心。这里弹射需要有一个顺序，只要达成固定的弹射顺序，龙便会喷火将能量注入塔内。

Maxis路线

两位玩家将出生点位置石狮子脚下的球拿走，之后前往C楼，经过一直向下的通道，来到倒立佛像房间防守，这里全员会听到Maxis的提示。在这里杀丧尸，防守时建议买下来后可以看到的AN-94这把枪，之后可以用弹射器做跳台去楼上AN-94处买子弹。守个几轮后博士会再次说话，这样便可停止杀戮。注意这里防守时要站在下层离佛像近的地方才能听到博士第二次的声音提示。

Maxis喊话之后扮演Samuel（马甲、眼镜、老伯）的玩家去抽奖箱处抽奖，直到抽中双手飞刀（The Krause Refibrillator），用这把刀进行升级。回到佛像房间，扮演Russman（黑老头）的玩家自杀，扮演Samuel的玩家用升级后的飞刀将其救活（对着倒地后的Russman发射飞刀即可），完成后便算是完成了一次轮回转生仪式。成功后Maxis博士会再次说话。

接着将弹射器放在有狮子印记的地点，注意这里和Richtofen路线有点不一样，一旦玩家将弹射的位置放好，弹射器便无法再拿走。放置完毕后有球的玩家将球放置在弹射器上，便可完成能量注入塔这一步骤。

最终步

以上两个路线完成任意一种之后去购买电拳（6000），位置在C楼一直下落到佛像房间的过程中其中一个隧道的墙上。



▲电拳的位置在这里。

购买完成后对着龙天台塔上的几个角进行攻击。这里击打的顺序和随机分布在地图中的麻将有关，在塔上一个角放着一张麻将始终是北，也就是代表那个方向是北边，玩家可以根据其来判断其他东、西、南的位置。

之后方位的击打顺序需要根据麻将东、南、西、北的颜色和条数的大小来判断，条数代表顺序，鸟代表一条，条数的颜色和东、南、西、北麻将的颜色都是两两对应的，比如玩家在某处发现一张绿色三条的牌，再发现一张绿色的南风，那么就表明应该第三次击打南边方向的柱子。麻将一共有绿、蓝、红三种颜色，位置在几个特定地点随机出现（同样的位置有可能不出现），其实玩家并不用将所有麻将找到，只要看到其中两对牌就能大致推理出击打顺序。比如看到蓝色的鸟图案和蓝色的北，看到绿色的3条和绿色的南，这样就可以确定第一次打北面，第三次打南面。剩下的东、西方向只要按照北→东→南→西或者北→西→南→东的顺序各试一次即可。击打虽然每回合只有一次机会，但失败了可以下回合开始后再重新打一次。

以下是麻将出现的位置

A楼初生点身后的桌子上

A楼开门后左边缺口下去后边缘处



C楼抽奖箱外围沙发处

C楼落下通道其中一层的地上



C楼最底层颠倒佛像房间泰迪熊的旁边的地上。

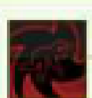
B楼电闸房其中一个桌子上

B楼第一层，前往AK47处通道内其中一个台子上。



B楼第三层，房间内的桌子上。

B楼第四层，龙天台塔的其中一边（固定是北）

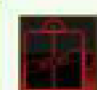


Vertigoner

10点

取得条件：在Die Rise中，一次游戏中弹飞10个丧尸。

取得方法：直接开门下楼组装弹射台即可，部件的位置参考上文合成部分，完成后摆在玩家面前等丧尸过来弹，三回合以内就能解。

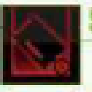


Mad Without Power

30点

取得条件：Die Rise中，不开电源撑过10回合。

取得方法：也就是说玩家过程中不能喝饮料升级。推荐开启简单难度，单打的话可以参考上文中的单打思路，多人在龙天台防守问题不大，如果玩家按照上文的方法开启隐藏厚血技能就更容易了。

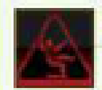


Shafted

35点

取得条件：Die Rise中使用一次升级装置，并喝过所有饮料。

取得方法：喝所有饮料和升级大概需要19000分，加上升级和开门的钱需要25000左右。饮料全部分布在两栋楼的电梯中。注意玩家如果没开启隐藏技能的话一次只能喝4种饮料，在喝过4种后就需要自杀让队友救活后来喝剩下的（单打记得先喝快速救人饮料自救），最后别忘了还有升级装置需要使用一下。这个成就有可能出现BUG，如果失败了玩家需要再解一次。



Slippery When Undead

15点

取得条件：Die Rise中使用Sliquifier（泡泡枪）一发子弹杀死5个敌人。

取得方法：开始直接坐电梯到B楼，一共花费1750分可以通过开门找到组装Sliquifier的所有部件。Sliquifier对着成群丧尸发射可以引发连环杀。将这把枪合成后一样可以参考上文单人打法思路部分，等背后丧尸成堆后一发便可搞定。后期刷集大量丧尸实在不是难事。



Facing the Dragon

10点

取得条件：在Die Rise，第二回合用视角对着龙头。

取得方法：第一回合就能完成，前往B楼的4层龙天台，走电梯的话只需要开电闸房750的门，之后开电闸后等电梯上去，来到上方后走到斜着的台子上方，将最近的视角对着龙即可。



I'm My Own Best Friend

10点

取得条件：在Die Rise中拯救自己

取得方法：需要2000分购买灵魂出窍饮料（Who's Who），之后捏雷自杀救自己一次。

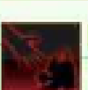


Polyarmory

30点

取得条件：在Diner Turned的Public Match（公开模式）中，一场游戏使用过所有武器。

取得方法：扮演人类的玩家，每杀死一个丧尸玩家便会获得新的武器，一共有6种武器，全部使用杀死丧尸即可。建议找好友刷。



Monkey See, Monkey Doom

15点

取得条件：在 Diner Turned 的 Public Match（公开模式）中，捡起一个 Cymbal Monkey。

取得方法：扮演人类的玩家在杀死一定数量丧尸后，会随机出现奖励道具，其中一种便是猴子。获得猴子后，其他三名丧尸玩家站在一起，扮演人类的玩家向它们扔猴子炸弹（LB/L2 键），猴子炸死三名丧尸玩家后便会出现 Cymbal Monkey，捡起后获得成就。



I See Live People

20点

取得条件：在 Diner Turned 的 Public Match（公开模式）中，杀死使用诱饵的玩家。

取得方法：当扮演人类的玩家获得猴子炸弹后，扔出猴子以后该玩家会隐身，并出现一个一模一样的假象诱饵。想解除成就的玩家需要扮演丧尸将这个人类玩家隐身后的真身杀死。首先扮演丧尸的玩家站在使用猴子的人类玩家旁边，等对方将猴子扔出消失后，攻击对方原来的位置便可在其隐身后杀死对方解开成就。

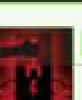


Uprising 成就详解

Overview

成就难度	4/10
在线成就数	25G
全成就所需时间	8 小时
有无易错过成就	无
有无BUG成就:	无

这应该是目前最简单的地图，由于有灵魂系统所有成就都不难，玩家只要掌握方法可以在一次游戏中解锁。记得开场以短回合内把“樱桃饮料”以及“陷阱”的这两个成就先解了。在完成彩蛋后所有成就基本就都解开的差不多了。注意在第一次飞到桥上后回来把 BOSS 巡逻的成就解开。找完骷髅拿到 BLUNDERGAT 后直接去进行改造。第 2 或第 3 次坐飞机记得在桥上撑过第 15 轮或者以上，这样等彩蛋一解，所有成就就都入手了。



No One Escapes Alive

75点

条件说明：使用飞机脱出。

取得方法：前文已经将方法说的比较详细了，将所有物品合成到房顶上的飞机后选择乘坐一次即可解锁，这可不是彩蛋哦。

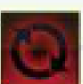


Feed the Beast

10

条件说明：在 Mob of the Dead 中，获得 Hell's Retriever。

取得方法：就是上文中提到的喂狗，三只狗头分别在核心区域的 2 楼中央，医院以及码头。全部喂完之后记得去隧道将斧头拿到后才会解锁。



Making the Rounds

30点

条件说明：在 Mob of the Dead 中，完成三次轮回。

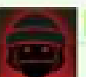
取得方法：三次轮回其实就是乘坐三次飞机，玩家每往返一次后将燃料找齐再装上，反复飞 3 次即可解锁。

Acid Drip

20点

条件说明：在 Mob of the Dea 中，使用工具改造一把武器。

取得方法：按照前文的方法将 Acidgat Kit（升级工具）的三样东西找齐，三个部件在初始场景，神奇办公室的地上，医院内部，全部找齐后找任意工作台合成，用解彩蛋或者抽枪的方法获得 BLUNDERGAT，将其放进去便可改造。



Full Lockdown

25点

条件说明：在 Mob of the Dead 中，让 Brutus 完成它的巡逻。

取得方法：游戏中 Brutus 会将所到之处附近的抽奖箱、合成物品、饮料等砸毁，所谓巡逻就是让 Brutus 砸毁所有的饮料机和工作台，还包括一个抽奖箱和飞机。注意吸引 BOSS 的时候有时候它不砸东西，玩家可以试着往远处跑，这样 BOSS 一般都会将注意力集中在那些东西上了。注意这些东西必须都是启动状态下的，而工作台和飞机必须先合成完东西以后再被破坏才行。最简单的办法就是先将两样合成物品组装好，再飞到桥上一次让所有饮料机通电，之后回来下回合将飞机装好，BOSS 来了以后再吸引他一个一个砸，游戏中一共有 5 个饮料机，别忘了还要砸一个抽奖箱和飞机才算。

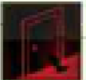
A Burst of Flavor

15点

条件说明：在 Mob of the Dead 中使用新饮料杀死 10 只丧尸。

取得方法：新的樱桃饮料位于核心区域的三层，喝了这个饮料后在上弹时会在周围放电，要用这个饮料杀死 10 个丧尸有个简单的办法，首先建议越早波数解越好，然后确保自己有幽灵自救或者队友的情况下，喝了樱桃以后故意在成群的丧尸中倒地，这样可以爆发出一个大能量将附近所有丧尸杀死，成就也就游刃而解了。





Paranormal Progress

5点

条件说明：在 Mob of the Dead 中，不花费分数开门

取得方法：这个是最简单的成就，玩家从初生点开始，从 M14 附近的门穿过一个长走廊进入 B 区域，在这里可以看到自助餐厅，而这边下去的门是锁着的，玩家只要变成幽灵状态穿过这边的一个隐藏门，跳到最上方将机关电开即可。

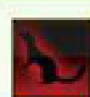


GG Bridge

30点

条件说明：在 Mob of the Dead 中，在大桥上撑过第 15 轮，或者更高的轮数。

取得方法：先组装完飞机后飞到大桥上，注意必须要在桥上完整打完一轮才行，中途飞过去或者打一半走人是不行的。



Trapped in Time

15点

条件说明：在 Mob of the Dead 中，10 轮前使用并升级所有陷阱。

取得方法：游戏一共有三种陷阱，在自助餐厅门口可以使用毒气陷阱，在看守人办公室可以使用刀片陷阱，在码头则可以使用自动狙击陷阱，全部使用后变成幽灵状态对着码头的陷阱按钮上方发电即可对这个陷阱进行升级，这样便可解锁成就。

Pop Goes the Weasel

25点

条件说明：在 Mob of the Dead 中打破轮回。

取得方法：开始解彩蛋前照旧记得一定要开启普通难度，如果是简单的难度的话则无法打开海报，也无法拿到骷髅。这次的简单难度虽然能完成大部分成就，但彩蛋、金勺什么的都拿不了。

第一步

开场后先去找看守者钥匙，钥匙随机出现在核心区域两边，可能会出现在自助餐厅一侧，也可能出现在看守人办公室那边。钥匙被吊在空中，比较明显。在拿钥匙前需要先变成幽灵状态，跳到上方将发电机电开，这样原本在上面挂着的钥匙便会降下来。

第二步

拿到钥匙后开始收集飞机部件，顺便尽量去有狗头的三个地点防守，将狗喂饱。由于飞机部件一次只能拿一个，所以建议先去把通往医院的门开了，再将楼顶开启。每拿完一个部件就去装，如果是多人的话可以大幅减少来回跑的步骤。等一路开到码头后，组装飞机和"献祭"部分部分基本就完成了。

拿着斧子喝了厚血后就可以第一次往桥上飞了，这样便可完成第一次轮回。

（第三、四、五步没有先后顺序，但必须全部完成后才能进行第六步）

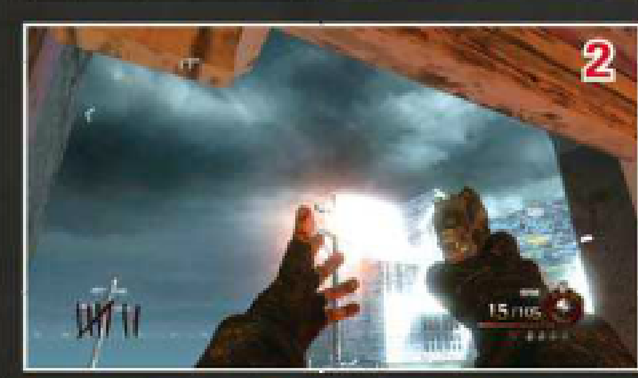
第三步

完成一次轮回后回到自助餐厅防守，直到剩下最后几只丧尸后就可以开始打骷髅的步骤。

骷髅只有在幽灵状态下才能看到，不过位置都是固定的，注意操作正确的话是可以看到一个蓝色骷髅被吸过来的。所有骷髅的位置分别在 1：初生点附近一个有骷髅头的牢房中，对着马桶使用飞斧就能吸过来（注意监狱里有许多这种类似的房间，一定要找对位置，别搞错了）；2：前往看守人办公室，快速饮料机旁一个靠外的窗户，往外面看可以找到一个电线杆，骷髅就在电线杆上；3：在屋顶，一进门往左边走，在最前方往左边看，那边一个灯上可以吸过来骷髅；4：前往码头，在右边抽奖箱处往对面看有一座桥，丢左数第三根柱子便可吸过来骷髅；5：最后一个在码头与监狱核心区域之间，乘坐缆车途中会看到多盏灯，对着中间那盏使用飞斧即可吸过来。这里可以在坐缆车途中吸过来，比较考验技巧，也可以在码头的工作台处用蓄力的方法跳起来对着上面扔，只不过成功率比较低；骷髅全部找齐后会听到笑声。

全部骷髅找齐后前往看守人办公室就可以拿到一把 BLUNDERGAT。


1


2


3


4


5

第四步

去自助餐厅附近的一个牢笼中可以看到一张海报，对着海报使用飞斧可以打开一个特殊的机关，变成幽灵状态进去旁边的机关房间，下方会出现一个坑和一个骷髅，在坑的右边可以找到一个勺子（比较小，仔细看），使用电击将勺子转移。接着前往自助餐厅，隔着工作台左边的窗户向桌子上的勺子扔飞斧，将勺子吸过来。完成后会听到魔王的画外音。

第五步

利用飞机前往大桥三次，完成三次轮回。

第六步

完成上面的步骤后，前往隧道就能看到数字在不停的乱跳了。进入鬼魂状态下依次输入固定的密码：101 872 386 481，这四组数字其实是这几个黑帮身上的编号，全部印在衣服上。

第七步

输入完成后画面会变黑白，狱长开始讲"真实的故事"。接着需要找到场景中所有的耳机，每找到一个耳机狱长就会继续说明真相。1：第一个会出现在隧道当中；2：在一击双出对面；3：第三个在核心区域的 2 楼部分，狗头附近；4：在医院内部；5：最后一个则在屋顶的门口。由于耳机位置十分明显，所以不难找到。全部找完后会听到笑声。

第八步

接着确保所以队友都有幽灵状态后集体自杀，全员进入幽灵状态后，一名玩家上房顶对着飞机按住 X 即可登上（这里原本需要 4 个玩家一个一个上飞机，后来因为容易出乱子，被官方修正后只要一人上飞机即可把其他玩家带上来）。飞到大桥上将电椅上的自己救活，一段时间后扮演 Weasel 的玩家就会变成对手，不会受到丧尸攻击，十分耐打，也可以切换武器使用飞斧等。三名玩家可以选择将其杀死继续轮回，或者三名玩家都被其杀死打破轮回，无论哪种选择都可以解锁成就——Pop Goes the Weasel。



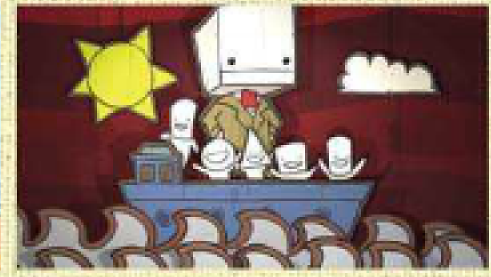
BATTLEBLOCK THEATER

文 时雨 美编 anubis 通关时间：完成全部关卡 4~6 个小时。

战斗砖块剧场	The Behemoth	平台动作
X360 BattleBlock Theater		中文版
2013 年 4 月 3 日	1~4 人	1200 点 MSP
无对应周边		对应玩家年龄：13 岁以上

本作是一款非常有意思的平台动作游戏，多样化的搞怪造型和萌猫敌人相当可爱，不过玩家们可别被这个游戏的萌外表欺骗了，游戏的难度一点也不含糊。多样的陷阱，一点点失误都有可能要了角色的命。手感一流，许多地方需要玩家动动脑筋才能通过。在如今平台动作游戏精品匮乏的时期，能有这样一款优秀的游戏实属不易。值得一提的是，游戏有中文版，玩家可以体会令人捧腹的剧情。而且游戏还支持多人作战，相当欢乐，推荐给喜欢此类游戏的玩家们。





模式简介

本地游戏

本地游戏指的是离线游戏模式，其中包含故事模式，在此模式下，玩家将沿着游戏故事的发展进行关卡。关卡有难度区别，一般模式下存在检查点，玩家失败可以从之前的储存点位置继续游戏；而疯狂模式下，一旦玩家失败就必须从头开始。这就需要玩家对于游戏的配置相当熟悉并且对操作有一定自信才能通过。

除了故事模式之外，游戏还有竞技场模式，在该模式下支持玩家之间合作或者竞技来完成关卡要求，战胜敌人。竞技场内容包含有夺魂者（偷



卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

取敌人灵魂，通过时间的流逝点数增加）、重口味（击倒并且杀死敌人队伍中的目标）、挑战（记录最佳的时间）、山丘之王（站在皇冠砖块上增加点数）、彩绘世界（与其他队伍竞争，为更多的砖块上色）、淘金梦（比其他队伍拿到更多金子）、球赛（竞争取得篮子里的球）、盗马贼（将马骑到特定的地方）、抓包（随机选择社区关卡）、特色（官方举办的一些特殊活动）和社群剧院。在社群剧院里，玩家可以创作自己的播放清单上传到服务器上供其他玩家游玩或者搜寻其他玩家的播放清单。

除了以上模式之外，还有官方定期配送的特殊关卡供玩家挑战。

Xbox Live 游戏

在此模式下玩家将可以和网络上的其他玩家一同游玩游戏，其中支持玩家快速配对，玩家主持或者寻找配对、或是按照等级配对。游戏内容则和单机模式相同。



关卡编辑

在该模式下允许玩家自行编辑并创造新关卡，或者载入已经设置好的关卡进行游玩。创造新关卡时，需要玩家先选择关卡的大小，其中包含横向和纵向大小。横向最大值为40，纵向为30，数值越大创造出的地图则越大。利用RB或者RT调出菜单，在菜单内选择要放置的砖块放置。利用LB或者LT调出颜色菜单，选择放置砖块的颜色。游戏中可供编辑的内容非常多，相信可以满足大量玩家的要求。当然，关卡的编辑要符合逻辑，一个好的关卡要求机关的设置要合理。完成编辑后可以选择测试关卡，玩家可以将自己的关卡测试一遍再储存。储存后可以创造冒险清单，也就是编辑关卡的顺序。比如冒险模式、挑战模式或者隐藏关卡，极大地扩展了游戏的耐玩性和可玩性。

编辑模式操作指南	
操作	作用
左摇杆 / 十字键	移动光标
右摇杆	移动画面
A	放置砖块
B	移除砖块
X	放大
Y	缩小
RB/RT	选单下拉，检视砖块调色盘 / 切换选项卡
LB/LT	选单下拉，检视色彩和选项 / 切换选项卡
START	菜单
BACK	游戏方式介绍

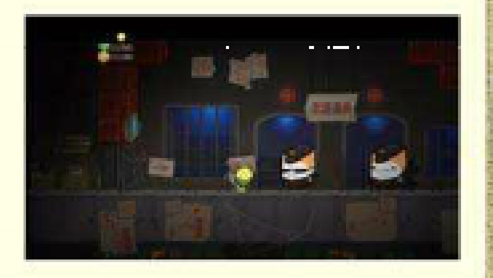
基本要素

基本操作	
操作	作用
左摇杆 / 十字键	移动和选择
右摇杆	转动镜头
A	跳跃（连按两下可以两段跳）
B	攻击
X	撞撞
Y	自爆
→+X	滑铲

基本操作	
操作	作用
↓+X	下踢
↑+X	上推
↓+B	上勾拳
RB/RT	扔 / 抓
LB	确认宝石
LT	寻求帮助
START	菜单

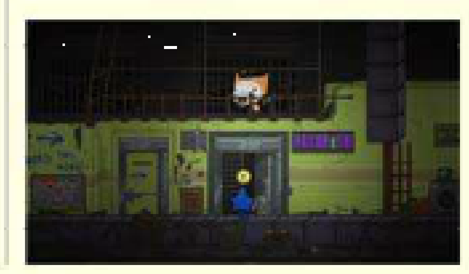
礼品店

使用毛球可以贿赂猫守卫，换取武器，有些武器可以帮助解密，有一些能帮助玩家攻击敌人。而宝石可以用来解放囚犯，解放了囚犯之后可以使用其他人的面孔。



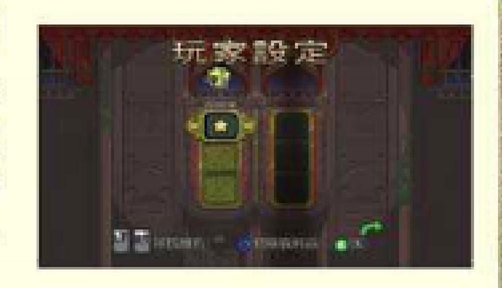
章节流程

游戏一共有八个章节，每个章节有14个关卡，其中九个是一般关卡，两个是关底任务，还有三个是安可关卡。只要完成关底任务就算完成一个章节。在进入每一章前会有颜色标志，可以直观地查看关卡的完成程度，其中A++为紫色、A为绿色，B为黄色，C为红色。需要注意的是，一般难度和疯狂难度的关卡是不共通的。



玩家设定

每次开始游戏都能自由进行玩家设定。设定包含头部形状、武器、队伍颜色和切换战利品。值得一提的是，可装备的项目非常多，只有你想不到，没有你做不到。



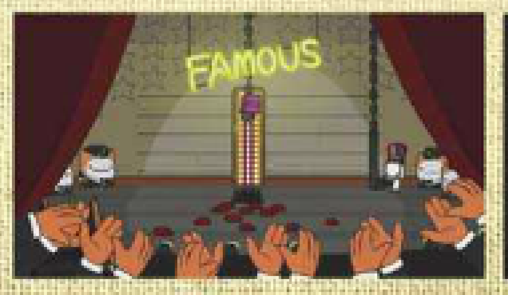
关卡评价

每当玩家完成一般的关卡时，游戏会对玩家的表现做出评价。在一定的时间内通关并且搜集所有的宝石和毛球的话，就能获得A++评价。如果能大致收集全部宝石和毛球就能获得评价A。如果损失了三个以上的宝石或者毛球的话，只能获得B评价。遗失更多的就只能获得C评价了。关底任务不能直接查看宝石和毛球获得数量，通过关底被拉高的程度看评价。而安可关卡（限时关卡）一般都能完成时间的要求，玩家需要的只是收集全部的宝石和毛球。



玩家统计

统计玩家取得的成绩和道具，网络联机也会依照该统计选择最合适的对手和伙伴。

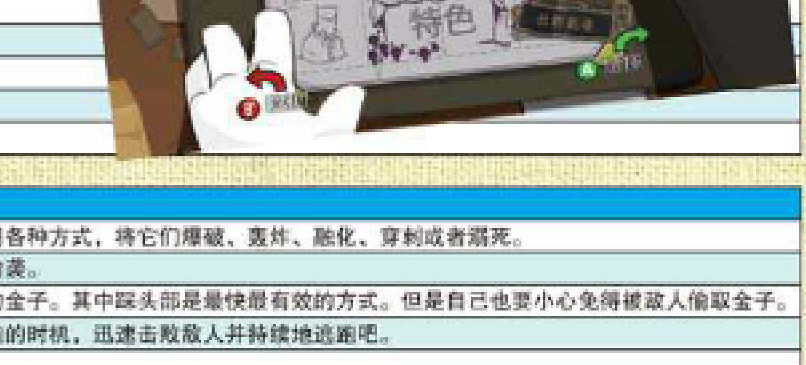




游戏陷阱和机关	
尖刺	时常设置在玩家的必经之路，一旦刺到就必死，但站在边缘有一定几率不受判定。
激光	一定时间发射一次，玩家可以通过发射间隔通过。有部分机关也需要激光来启动开关通过。
爆炸砖块	一旦接触到就会马上爆炸，玩家需要利用时间差通过。
弹簧	玩家可以利用弹簧将自己弹射到比较远的地方，或者用来运送石头。
云砖块	玩家只能从左右两边通过，可作为落脚点使用。
冰块	有惯性，站在上方要考虑惯性的作用。
熔岩砖块	利用熔岩砖块的反作用力可以弹射到更远的地方。
滑动砖块	具有较强的摩擦力，玩家可以利用摩擦力慢慢滑动。
移动平台	会自动移动的平台，玩家需要利用时间差移动。
可移动砖块	可以抓住砖块移动，用来当做落脚点或者通过。
桥梁开关	只要有砖块放在上面就能启动，有时候需要玩家将开关解除再通过。
转移点	玩家可以通过转移点到下一个转移点去，有时候可以利用砖块挡住转移点出口，从而移动到另外一个出口去。
传送带	顾名思义，该砖块拥有朝着同一个方向移动的滑动带。
喷射平台	只要玩家站在上面就有平台往上喷射移动。
可消除砖块	一般是三个同时出现，只有三个砖块的能量都到达同一个水平的时候才会被消除。
切割机	一旦碰到就即死，利用该特性可以击倒一部分敌人。有时候也会故意启动该装置来启动一部分开关。
炮台	会朝着左右方向攻击，碰到炮弹即死。
石头	游戏中最重要的道具之一，可以用来作为落脚点。并且由于石头可以穿过云砖块，因此可以用来启动一部分机关。需要注意的是，玩家会被石头砸死的。
小船	是通过河流的必备工具，可以将小船划过来使用。
马	可以利用求助按键呼唤，利用它可以通过河流和尖刺，也可以利用它开启机关。
翅膀	自由飞翔的道具，需要注意的是有使用时间限制。
喷射包	利用推力将玩家迅速移动到上方，同样有使用次数限制。
蛋怪物	只会朝前走，玩家可以阻挡它的前进道路改变它的前进方向。可以将玩家吃掉并弹出一段距离，也可以用脚接住玩家。
吹风机	发出强烈风将靠近的东西吹走，玩家也可以利用它移动到更远的地方。有开关可以启动。
储存点	玩家经过时触发，死亡后将从储存点位置重生，
出口	必须玩家收集三颗以上的宝石才会启动。
机器人	无法被消灭，会射出跟踪导弹。玩家偶尔需要利用导弹开启一部分平台。可以攻击它让它沉默一段时间。
猫敌人	具有多种形态，需要玩家随机应变。
大型敌人	会一击秒杀，需要灵活地躲避过它的攻击。
抓杆	玩家可以利用抓杆移动，并跳跃到更远的地方。



武器特性和心得	
手榴弹	最基本的武器之一，扔出之后一段时间爆炸，有可能会伤及自己。
飞镖	飞行距离较远，也是在一段时间后爆炸。
酸气泡	最实用的武器，除了可以一击将敌人融化之外，还能作为落脚点跳到更高的地方。
青蛙	使用后它会一直前进，直到遇到障碍物才爆炸。
纸飞机	飞行距离远，在撞到障碍物后一段时间爆炸。
炸裂球	范围广，被命中的敌人一段时间不能行动。
木头子弹	射出后会牢牢地在墙壁固定一段时间，玩家可以以此作为落脚点往上前进。
吹风机	效果同机关的吹风机，可以将敌人的攻击吹回去，也可以应用在多人游戏下让同伴的攻击飞的更加远。
吸风机	作用和吹风机相反，将道具吸收过来。
冰块	可以将敌人冻结。
火球	让敌人着火。
皮球	可以利用弹力作为落脚点到更高的地方。
回旋镖	可以射出攻击敌人，除此之外宝石和毛球都可以直接扔出回旋镖取得。



竞技场模式和心得	
重口味	寻求新奇的方式击败敌人以获得点数。点数高的一方胜利，如果想要获得更多的点数，就需要利用各种方式，将它们爆破、轰炸、融化、穿刺或者溺死。
山丘之王	站在黄金砖块上就能不停地增加点数，建议取得翅膀后直接站在砖块上增加，同时要小心敌人的偷袭。
淘金梦	收集金子并且将金子放在天上飞的保险箱上，可以利用攻击、剪刀脚或者踩敌人头部来取得敌人的金子。其中踩头部是最快最有效的方式。但是自己也要小心免得被敌人偷取金子。
夺魂者	杀敌后取得敌人的灵魂并逃跑，随着持有敌人灵魂的时间增加，点数增加。该方式的诀窍在于偷跑的时机，迅速击败敌人并持续地逃跑吧。
球赛	将球投到敌人的篮筐得分，主要在于团队合作，如果传球后射门得分可以取得额外的分数。
盗马贼	偷取敌人队伍的马骑到指定位置就能得分，骑在敌人马儿身上的时间越长，得点越高。诀窍在于如何保护好自己的马的同事盗取敌人的马。
彩绘世界	让砖块染上自己的颜色，染色越多得点越高。需要注意的是在油漆干掉之前别让敌人染色。
挑战	挑战安可关卡，比敌人更快到达终点，如果途中能经过储存点还能有额外的奖励。

流程难点和收集

CHAPTER 1

1-1

宝石数量	3



▲中间位置可以取得毛球。

作为游戏的第一关，难度非常低。第一个储存点有一个敌人，将其推落水中或者直接无视。第二个储存点的位置往上可以获得毛球，取得第三个宝石后就能过关。

1-2

宝石数量	7

在熔岩砖块往上能得到第一颗宝石，踩在弹簧上可以往左边跳跃。在左下角可以穿越云堆取得宝石。继续往上可以利用熔岩砖块的弹跳力，往上边的传送点获得毛球。在储存点右边水池中间的弹簧可以往左跳取得宝石。注意继续往右的宝石可以先让底下的砖块爆炸后取得，利用二段跳跳到右边即可。



▲利用中间弹簧往左。

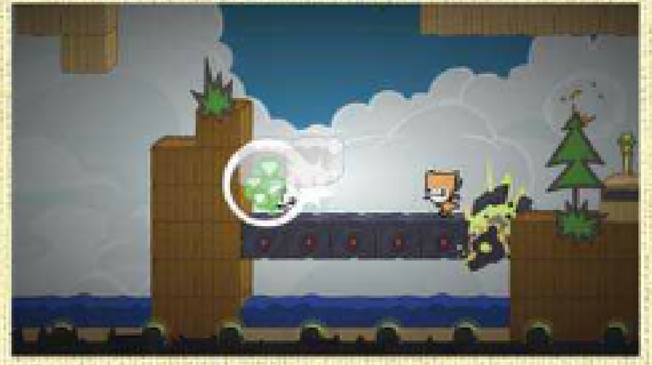


▲往上可以取得毛球。

1-3

宝石数量	6

最开始往右的爆炸砖块位置，可以取得宝石的同时让敌人掉下去。第一个储存点的右边有两个敌人，要小心。继续往右让砖块爆炸后，取得喷射包往上获得宝石。第三个储存点沿着下方爆炸砖块走，取得宝石后会自动传送到安全的地方。在出口右边首次出现了船，先利用RT将船移动到爆炸砖块的下方，再往上取得毛球跳到船的位置就算安全。


▲取得宝石，让敌人掉下。

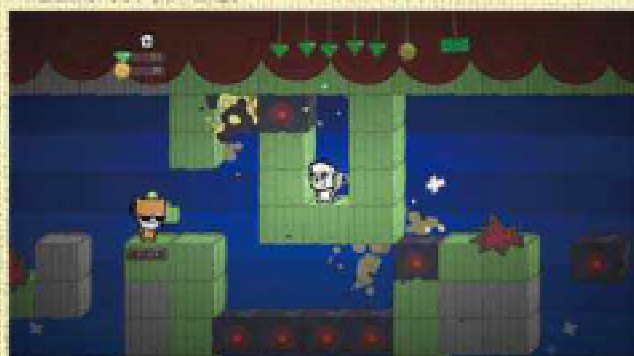


1-4

宝石数量	7

在最开始的白色云层往上通过转移点可以取得宝石，这里很容易遗漏，注意回收。在第一个储存点的左方中央就是毛球，但要小心上方两只猫扔下的武器。往左边的熔岩砖块弹跳到上方，左上方的灰色砖块是空心的，可以继续往上跳取得宝石。在第三个储存点的下方，可以让左边的砖块爆炸后，绕一圈取得。继续往上的位置需要利用上下的时间差通过，在上方的爆炸砖块中间灰色位置有宝石可以拿。继续往左，跳跃到上方还可以拿到另一枚宝石。


▲这里的砖块可以透过。


▲这个位置也有一颗宝石。

1-5

宝石数量	7

最开始可以先让砖块爆炸，利用吹风机绕一圈取得宝石。第一个储存点的左下角有一枚宝石，不要遗漏。第三个储存点的位置先将船划过来再前进。在到达第四个储存点之前可以先将左边的小船划过来，取得宝石。储存点右边的红色滑动砖块，左边位置有转移点可以取得一枚宝石。绕到下方还有一枚宝石注意回收，随后上，在右边的熔岩砖块回收毛球后，在左边的箭头位置可以直接穿过砖块取得宝石。


▲往下，左边有转移点可取得宝石。


▲可以透过的砖块，取得宝石。

1-6

宝石数量	7

在一开始需要先触发爆炸砖块让船掉下来，再利用RT将船划过来。继续往右的第二颗宝石需要在砖块没爆炸完之前取得。第二个储存点的位置，可以先往上触发爆炸砖块，将激光击败敌人后，往右取得毛球。在储存点继续往左，左边尽头往下有传送点可以取得宝石。在终点位置先往右边，可以直接下去取得宝石。

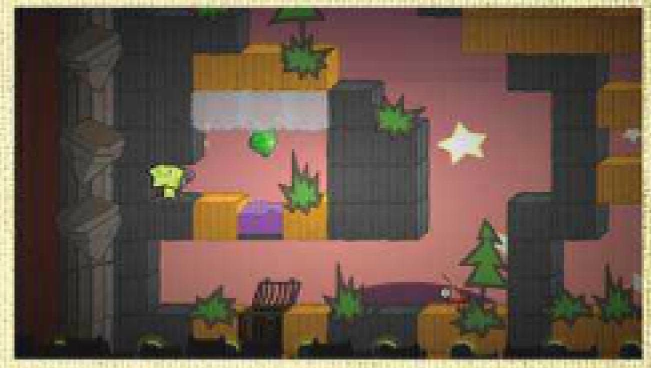

▲触发爆炸方块让船掉下。


▲可以透过砖块取得宝石。

1-7A

宝石数量	7

开场后往上，在平台最左边可以下去，取得宝石。往上，在激光位置可以直接往下跳来到另外的分支关卡。将全部宝石和毛球取得后就能过关。


▲这里的砖块可以透过，取得宝石。


▲激光位置向下来到隐藏关卡

1-7B

宝石数量	7

取得第一个宝石后，在激光位置往右继续关卡。在第一个储存点的右边有激光和猫，将猫推下去就能轻松击败它。继续往右，有两处激光和喷射包，小心别撞上激光。可以留有一次喷射机会往上取得宝石。第二个储存点的左边利用弹簧跳上去，小心激光的时间差，在右上角取得毛球后继续往左边。第三个储存点左边有一只带着宝石的猫，引诱它自杀后取得宝石。上方和左边还各有一枚宝石，不要遗漏。

1-8

宝石数量	6

一开始有两条路，先往上将小船推下后，回到开始地点利用RT将小船划过来。接近第一个储存点有一枚宝石，记得不要两段跳避免被弹下去。第二个储存点往左，不必担心中间的毒水，直接冲过到转移点，取得毛球后回到转移点上方。在第四个储存点的上方可以直接穿过砖块取得宝石。终点位置先往右，通过熔岩砖块弹跳上去取得宝石后离开。


▲推下小船后将船划过来


▲可以直接冲到转移点。

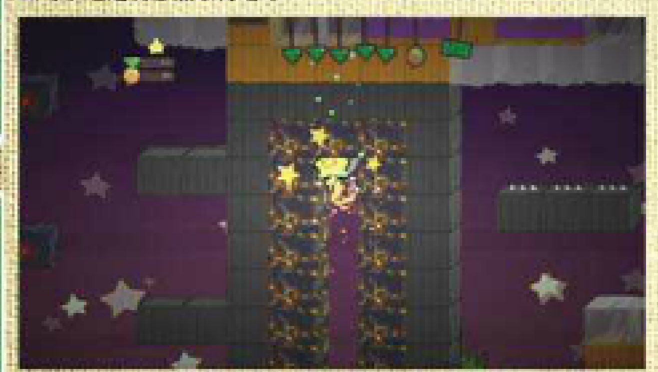

▲这里的砖块可以直接通过取得宝石

1-9

宝石数量	7

开场后先到右边将小船往下推，可以利用爆炸砖块的时间差取得第二枚宝石。第一个储存点的右边有一只带着宝石的猫，可以引诱它跳到有刺的地方再回收宝石。第二个储存点上方毒水位置有转移点，可以取得毛球，随后利用弹簧回收宝石，由于是冰面，要小心别滑过头。往左边中间熔岩砖块的位置，弹跳往上取得另一枚宝石。第三个储存点要在砖块爆炸完之前赶紧往上跳。继续往右有两只猫和两颗宝石。


▲可以通过转移点取得毛球


▲利用熔岩砖块取得宝石

关底任务

宝石数量	版面1：7 版面2：7

开场后可以直接往上，利用吹风机取得一颗宝石。有两只扔定时炸弹的猫，跳到它们右边利用爆炸砖块将船转移过去。第三个储存点下方的砖块是可以通过的，取得毛球。第四个储存点的下边的砖块可以通过，取得一枚很容易遗漏的宝石。随后利用激光的时间差，弹簧往上，在出口位置有两颗宝石回收。


▲下方的砖块可以通过。


▲同理，第四个储存点下方可以取得宝石

第二个版面，主要考验时间差的把握能力。开始后可以在上方取得宝石，第一个储存点下方的传送带可以透过砖块取得毛球。随后利用左上方的钥匙离开。


▲取得毛球。


▲取得钥匙后完成。

Encore-1

宝石数量	7

开场后利用激光的时间差通过，第二个储存点右边的激光位置，第一个激光的右边往上可以透过砖块取得宝石。第三个储存点右边，有爆炸方块挡住道路，可以先将方块引爆后往上，方块下方有一颗宝石。继续往上的道路都需要利用砖块爆炸的时间差来通过。


▲第一个激光位置可取得宝石。


▲如图位置有转移点。

Encore-2

宝石数量	7

开场的宝石需要取得后马上用两段跳到右边。快到第一个储存点的地方需要利用弹簧和熔岩砖块的组合跳到右边。第三个储存点位置需要先踩上爆炸砖块，利用出现的时间差通过。

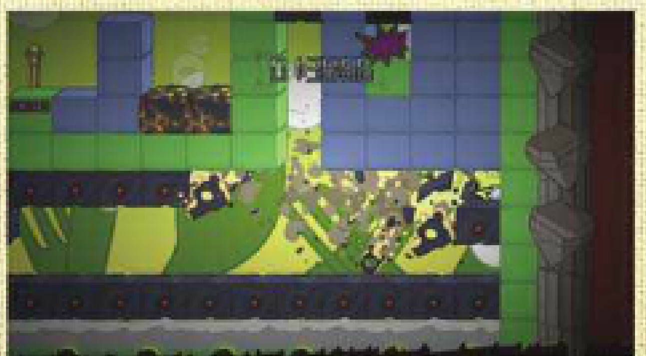

▲一开始的宝石要小心取得。


▲利用砖块出现的时间差通过。

Encore-3

宝石数量	7

开场有爆炸方块，掉下后要先在上方的爆炸方块停留多一些时间，增加上下方的爆炸时间差后踩到下方的爆炸砖块。第一个储存点往上可以取得宝石，要记得留两块爆炸砖块免得回程的时候被扎死。第二个储存点往左，云层上有转移点，移动到上方引爆砖块后记得离开，避免被小船砸死。到达出口右边，引爆砖块后可以取得剩下的全部毛球和宝石，但要小心回程时爆炸砖块和激光的时间差。


▲最开始利用上下时间差通过。

CHAPTER 2

2-1

宝石数量	7

开场后有漂移的机关，切记不要乱跳避免被扎死。第二个漂移开关下方利用熔岩砖块往上取得毛球。第一个储存点往右的两个弹簧位置，往右可以透过方块取得宝石。随后往上，右上位置的云层中有宝石。第二个储存点左边用熔岩砖块的反作用力前进。面包敌人会不断出现所以可以无视。第三个储存点右边会出现炮台，被打中就被秒杀，需要小心。



▲这里可以往下取得宝石。

2-2

宝石数量	7

开场后往下时要小心激光，到版面左边可以利用熔岩砖块取得宝石后，利用吹风机往上。第一个储存点往上，利用移动机关取得毛球。第二个储存点右边一堆爆炸方块的树木标志后有一颗宝石容易忽略。利用飞行器的位置小心即可。



▲树后有宝石，记得回收。

2-3

宝石数量	7

开场后先往左上取得毛球，随后直接往下。第二个储存点往右，上方的尖刺方块空缺一格的地方可以往上取得宝石，并直接来到第三个储存点，往右回收遗漏的一颗宝石。之后往右上，引爆一个爆炸方块后利用熔岩砖块往上。第四个储存点左边有一只带着宝石的猫，注意打败它回收。到第五个储存点可以先往右回收宝石

之后跳跃到左上，先回收宝石再通过转移点。



▲透过方块往上可取得宝石。



▲透过这个位置的方块往上前进。

2-4

宝石数量	7

从本关开始多出可利用RT改变位置的方块。开场后利用方块垫脚移动。过后将方块移开让机关移动。在接近第二个储存点的位置左边的砖块内藏有宝石。第二个储存点直接往右，移开方块取得第五颗宝石。第三个储存点上方有毛球，记得回收。第四个储存点下方方块可以移开取得宝石。



▲将挡住机关的方块移开。



▲这个位置藏有一颗宝石。

2-5

宝石数量	7

开场后先往左边的熔岩砖块跳，往上取得宝石。随后直接从右边出去，可以回收多一颗宝石。这里开始有自动移动的方块，要留心它的规律。第三个储存点先触发爆炸方块让船掉下来，再划到身边使用。到左边利用弹簧取得毛球后继续往上爬。终点位置有猫在使用毒气泡，别碰到否则会被秒杀。



▲开场后先往左边取得宝石。



▲利用弹簧到转移点后取得毛球。

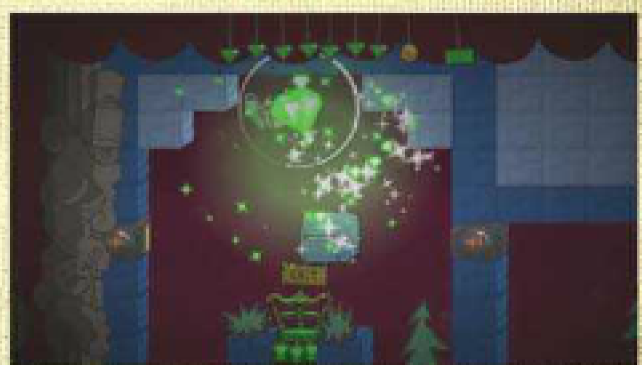
2-6

宝石数量	7

开场后移开方块取得宝石，往上时要留心激光的时间差。第一储存点可以将船推下取得宝石，但是要留意激光。第三储存点可以先利用熔岩砖块干掉上方的猫，取得毛球和宝石后回到储存点左边，利用方块阻挡激光前进。通过激光后可以往上取得宝石。出口上方可以取得宝石。



▲利用方块阻挡激光前进。



▲出口上方有一颗宝石。

2-7

宝石数量	7

开场后利用移动平台往上，把握好时机引爆砖块，让移动平台到右边，取得毛球。通过第一个储存点后会有两只猫追杀，还有炮台攻击要小心。可以尽量忽略直接跑到右边的转移点。来到



▲利用移动平台取得毛球。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

第二个储存点处，可以踩着猫放出泡泡前进或将它一拳打到熔岩砖块上撞死，再拿螺旋桨到左边。第三个储存点右边的砖块内有宝石，记得回收。储存点往右，利用熔岩砖块的作用力取得另一颗宝石。往左边回收宝石时小心敌人的冰结攻击，往上就是出口。


▲如图位置有宝石可取得。

2-8

宝石数量	7

开场后移动砖块开路，在下方有毛球的位置，可以先将砖块移动开，直接跳下去，取得宝石。毛球暂时拿不到。到第一个储存点后继续前进，在右上方有大型敌人的位置，取得宝石后要尽快离开。第三个储存点的右边，先跳到炮台上引爆砖块让船掉下来才能继续前进。取得船后划到出口右边，转移点可以取得毛球。


▲如图砖块可以通过取得宝石。


▲触发炮台上的砖块后下去。

2-9

宝石数量	7

开场的宝石取得后要赶紧往左边跳别被淹死。第一个储存点的右边有一只带着宝石的猫，第二个储存点位置的宝石要利用猫的气泡取得。储存点的左边先用砖块垫脚再往推开砖块。继续往左可以用砖块挡住飞机炸弹。取得宝石在砖块中间有个转移点，可以取得宝石后直接到第三个储存点位置。取得喷射包后要留意使用次数，在尖刺中间可以取得毛球。第四个储存点位置，可以利用敌人射出的子弹作为落脚点，往上取得宝石后直接前往出口。


▲利用气泡往上取得宝石。


▲中间有个转移点，可以取得宝石。

关底任务

宝石数量	版面1：7 版面2：6

开场后先到右边的转移点，移动砖块作为落脚点之后回去往上，在第一个储存点位置，利用敌人放出的黄色弹球作为落脚点取得毛球。第三个储存点往右，记得不要在弹簧上停留太长时间。出口位置，将垫着开关的砖块移开后，利用熔岩砖块到达终点。


▲利用黄色弹球作为落脚点往上。


▲记得不要在弹簧上停留太长时间。

在第二个版面需要多利用熔岩砖块并小心激光。第四个储存点后边，先往上顶把吹风机开关关掉，再往上取得毛球。右边中间尖刺下方有一颗宝石。第五个储存点下方中间位置有梯子，可以往上取得宝石。


▲尖刺下方有隐藏宝石。


▲梯子往上还有一颗宝石。

Encore-1

宝石数量	7

开场后利用弹簧往右，在第二个弹簧弹过去的时候记得要跳跃到左边，否则会正中尖刺。第一个储存点的弹簧位置，可以在弹过去之后利用二段跳取得毛球。继续往上，在尖刺附近的宝石需要留有二段跳取得。第二个储存点往上需要利用敌人的黄色弹球，取得宝石的时候小心别被刺到。第四个储存点往下，要留意平台和激光的时间差。第五个储存点往左的两颗宝石一定要留意好位置。第六个储存点要先把砖块移动到转移点另一边的出口才能通过。第七个储存点左边利用砖块引爆炸弹，让桥伸出后通过即可。


▲在这个位置一定要进行跳跃。


▲留意好时间差。

Encore-2

宝石数量	7

这个关卡考验的是平台的移动。第二个储存点往右，先将小船推到爆炸砖块上方。第三个储存点先将砖块引爆，让移动平台移出来，同时这


▲在这个位置可以取得毛球。

个储存点下方可以取得毛球。往右、上方的砖头引爆之后船会掉下来，到右边往上前进。第四个储存点的左边有一颗隐蔽的宝石，不要遗漏。



▲这个位置有一颗较为隐蔽的宝石。

Encore-3

宝石数量	7

开始后的要点是不断地撞击上方的爆炸砖块让移动平台移动到左边，在利用下方的熔岩砖块往上踩着平台到第二个储存点。再利用同样的方式将平台移动到右边，正好是第五个储存点。往右移动时要留意激光的攻击。第六个储存点的右边，利用右上的方块作为落脚点，取得上方的毛球。在靠近出口的地方，先移动砖块空出熔岩砖块，跳跃就能离开。



▲引爆方块让平台通过。



▲取得毛球。

CHAPTER 3

3-1

宝石数量	7

游戏开场后利用右边的转移点往左边出去，依靠熔岩砖块的作用力往上，记得上边有一颗宝石，注意回收。在第一个储存点的位置，利用熔岩砖块取得宝石之后，顺便关闭吹风机往下。第二个储存点右边有机关，按照左 2 右 1 的次数就能消除开关。第四个储存点的位置取得翅膀后，利用能力飞到右边取得宝石和毛球。继续往上取得宝石并抵达终点。



▲利用左 1 右 2 的方式消除开关。



▲如图位置取得宝石和毛球。

3-2

宝石数量	6

开场后往下，利用移动砖块消除爆炸砖块后开启机关，来到第一个储存点位置，移开砖块往下，顺便将砖块带到右边开启机关。宝石需要先到上方关闭吹风机取得。第二储存点往左，取得翅膀后飞回宝石的地方，透过下方的砖块取得宝石，并直接回到右上取得另一枚宝石。第三个储存点往左，有三只小猫需要打败，由于周围有尖刺，将它们打到尖刺上即可。随后将机关上的砖块移开，并跳往上方的储存点移动取得毛球。推开砖块往下，回到第三个储存点位置往右，四只猫可以直接移开砖块消除机关打败它们。



▲如图位置可以透过方块。



▲利用转移点取得毛球。

3-3

宝石数量	7

开场后关闭吹风机，取得宝石之后顺便把平台左边的吹风机也关闭。来到第一个储存点，往左推下小船，第二个储存点右边有大型怪物，小心别被秒杀。第三个储存点右边可以取得毛球，但是要小心别碰到熔岩砖块撞到尖刺上。终点上方可以取得隐藏的一颗宝石。



▲飞跃大型怪物，小心别被秒杀。



▲终点上方可以取得宝石。

3-4

宝石数量	7

一开场就是四只小猫等着，加上炮台的攻击，会是一个小难点。可以引诱小猫让炮台消灭或者迅速逃离。第二个储存点的左边可以利用翅膀能力取得毛球。在终点位置先到左边取得宝石后到达终点。



▲最开始的部分是一个小难点。



▲飞到左边取得毛球。

3-5

宝石数量	6

开场位置上方有抓杠可以抓住，随后移动取得宝石。到桥机关位置，将砖块移动到右边的机关，下方的吹风机启动后可以往上取得宝石。第一个储存点位置，利用桥机关将小船推出来，让小船掉到下方的水位。第二个储存点往上，利用喷射装置到毛球下方的转移点取得毛球。第三个储存点的右边可以移动砖块，透过砖块取得宝石。

第四个储存点左边，可以引诱猫掉下给大型怪物吃掉后，利用空隙时间往下前进，到达终点。



▲可利用下方的吹风机取得隐藏宝石。


▲推开砖块后下方透过砖块有一枚宝石。

3-6

宝石数量	7

开场后往左，炮台的攻击会引爆爆炸砖块，因此要小心前进。第一个储存点位置，先关闭吹风机后通过。第二个储存点往左，取得飞翔能力和宝石后往右，在尖刺上方有一颗宝石可取得。第三个储存点下方利用飞行能力取得宝石。往上，取得宝石位置的左边可以通过取得毛球。第四个储存点往上时需要利用移动砖块垫脚通过。


▲如图位置可以取得宝石。


▲透过砖块取得毛球。

3-7

宝石数量	7

开场后往左，别在同一个地方停留避免被轰上去。到左边爆炸方块密集的第一个通道往右，透过方块取得宝石。第一个储存点的右边需要消除砖块通过。第三个储存点往上飞可以取得毛球。


▲透过砖块取得宝石。


▲往上飞取得毛球。

3-8

宝石数量	7

开场后往左，取得毛球后踩动开关往回走。右边出现了移动平台，踩上后往右，中间的砖块是可以透过的，取得宝石后往开场位置走，继续往上，踩动爆炸砖块和抓住抓杠交替往上，第二个储存点往下第二个缺口可以透过砖块利用转移点取得宝石。消除掉机关后上方的猫带有宝石，击败它取得宝石后前进。


▲透过砖块取得宝石。

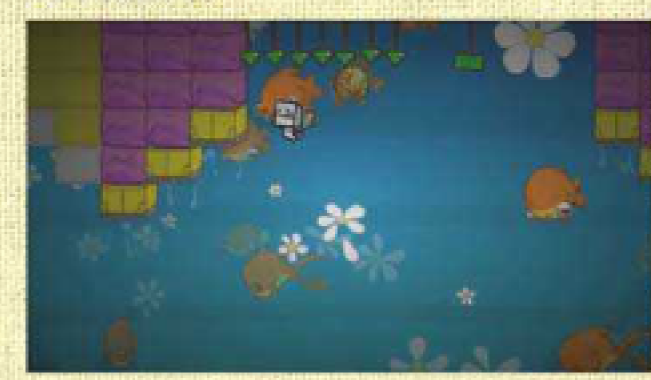

▲如图位置可以透过来到转移点。

3-9A

宝石数量	7

开场位置小心机器人的导弹。第一个储存点往下有炮台，由于其攻击会破坏爆炸方块，因此要小心前进。第二个储存点的位置先把上下的机关开启搭起桥梁，第三个储存点位置，利用敌人的子弹往上，在平台可以来到隐藏的分支关卡，利用吹风机取得全部的宝石和毛球后离开。


▲上下都搭起桥梁。


▲利用吹风机回收宝石和毛球。

3-9B

宝石数量	7

按照原来的方式来到第三个储存点位置，往右，机器人的上方灰色砖块可以通过，往下取得毛球后到左上位置的出口离开。


▲如图位置可以通过取得毛球。

关底任务

宝石数量	版面1：7 版面2：7

开场后利用吹风机取得第一颗宝石，随后利用弹簧跳到移动平台上。第一个储存点左边的敌人可以靠移开砖块将其失去落脚点。第三个储存点可以将方块移开将上方的猫击败后回到第二个储存点的左边，喷射上去取得毛球。第三个储存点往上，喷射平台的上方砖块有宝石可以取得。第四个储存点先搭下方的桥梁，移开上方的砖块后通往右边。第五个储存点先到出口的左边移开砖块，让其放到上方的机关上，这样就能顺利通过了。


▲击败猫后可以取得毛球。

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织


▲如图位置可以取得宝石。

版面开始后先移开砖块取得宝石，随后重新启动桥，利用下方转移点过去。第二个储存点利用弹簧往左的时候，要记得往右边跳一下，否则会撞上尖刺。第三个储存点左边，先关闭往上的吹风机，再启动右边的吹风机可以吹回猫的炸弹。第四个储存点左下方有宝石，记得回收。最后先将大型怪物引到左边，取得毛球后迅速通过。


▲利用时间差引开大型怪物。

Encore-1

宝石数量	7

第一个储存点的位置，利用翅膀往右飞，第二个储存点往下可以先取得毛球，第三个储存点先移开桥梁的砖块，触发左下角的爆炸砖块后，让上方的桥梁开启，取得宝石后将右边桥梁的砖块移开。第五个储存点往上是一个小难点，炮台和机器人的攻击相当密集，需要小心。


▲可以先取得毛球再往下。


▲利用桥梁挡住上方的吹风机。

Encore-2

宝石数量	6

开场后往上，由于有激光所以要迅速通过，第二个储存点的左边，可以利用敌人的武器吸引下去，取得宝石。第三个和第四个储存点下方，需要反复转移阻挡转移点出口，直到能从最右边出去。第五个储存点往上需要小心，第六个储存点的左边有毛球可以取得。在终点处要小心敌人的袭击。


▲反复移动砖块阻挡中间的转移点。


▲第六个储存点左方有毛球。

Encore-3

宝石数量	6

开场后利用吹飞机往右，在撞上熔岩砖块后要往右跳，否则会被尖刺扎死。往上的橙色方块可以透过，取得宝石。第三个储存点右边可以往下取得毛球，但要小心激光的攻击。随后直接往上就能到达出口。


▲橙色方块可以透过。

CHAPTER 4

4-1

宝石数量	7

在本关开始有石头出现，利用石头引爆上方的砖块，让上方的石头掉下，利用两个石头和二段跳往上，将石头扔到转移点位置，启动桥梁机关。到右边之后将石头扔到弹簧上，启动另一个桥梁机关。第一个储存点往上，打败两只猫之后利用石头垫脚取得毛球。同时毛球左边的树后有隐藏的宝石。第二个储存点往左，在炮台下方可以直接透过砖块取得宝石。第三个储存点将石头往下扔，启动桥梁机关。


▲如图，利用石头垫脚取得毛球。


▲树后有宝石可以拿。



▲下方的砖块可以通过取得宝石。

4-2

宝石数量	7

开场后往右，第一个储存点往右先取得毛球。在储存点往上的转移点，第三个储存点往左上，利用石头干掉猫顺便开启桥梁机关。第四个储存点的右边宝石，利用猫攻击的间隙往上取得宝石。


▲打败猫取得毛球。


▲移动砖块让石头掉下。

4-3

宝石数量	7

将石头往下扔。随着石头往下，将石头扔到

最下传送带的桥梁开关上，通过并取得宝石和毛球。终点右边透过砖块可以取得宝石。


▲如图位置往下扔会比较便捷。


▲终点处右边有宝石可以取得。

4-4

宝石数量	6

开场后将石头放在开关上，右边通道变得可以前进。随后往上故意被猫打中，跳到水中往上取得宝石。第一个储存点往左，将石头不停往左扔。第二个储存点上边位置有一颗隐藏的宝石，注意回收。往下遇到猫的位置，利用取得的箱子怪物将猫踢飞。往右，直接透过方块前进，往右回收宝石和毛球后通过出口离开。


▲透过方块取得宝石。



▲此处方块可以直接过去。

4-6

宝石数量	7

开场后往左，回收两颗宝石并移开开关上的砖块。第一个储存点右边，跳的时候要小心，拉砖块启动桥梁开关，取得宝石。第二个储存点往左，左上位置移开石头让石头砸到开关上，在开关下方左边可以直接跳下，透过砖块来到转移点取得毛球。随后往右上位置，中途有大型怪物要小心。到右上后呼唤马下来前进。往左跨过水道后到达出口。



▲启动开关后可以往左取得宝石。


▲可以直接跳下透过砖块。

4-7A

宝石数量	7

开场后先往上取得较为隐蔽的宝石，并取得石头，扔到下方激光处，往右到达隐藏关卡。利用弹跳和隐藏通道取得宝石和毛球。


▲树后隐藏有宝石。


▲如图位置进入隐藏关卡。

4-7B

宝石数量	7


▲利用石头阻挡激光。

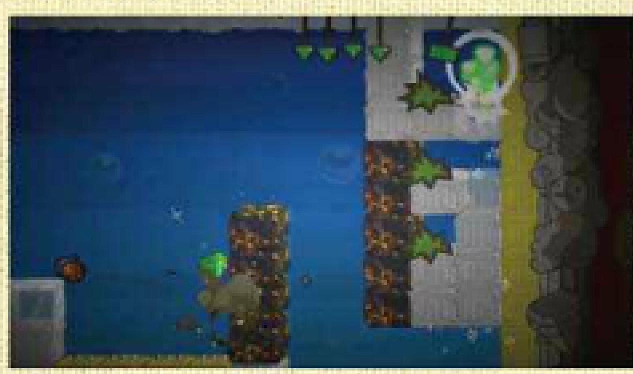
按照原来的方式，往左前进到第二个储存点，在储存点下方，利用石头阻挡激光后取得毛球。除此之外没有特殊的难点。

4-8

宝石数量	7

开场往左取得宝石，随后透过开场位置上方的砖块取得宝石。第一个储存点往左，踩下左边的开关让石头掉下砸死猫后启动开关。随后在第一个储存点往右前进，拉动砖块启动喷射平台开关，站在喷射平台往上，第二个储存点往右，利用熔岩砖块往上取得宝石。


▲透过砖块取得宝石。


▲第二个储存点往右，利用熔岩砖块取得宝石。

4-9

宝石数量	6

引诱大型怪物踩下开关，往上，到第一个储存点往右，踩下开关让石头往上启动桥梁开关。第三个储存点的左边，踩上石头取得宝石。第四个储存点左边，将石头全部扔到尖刺上往上跳，可以多扔一块垫脚取得宝石。第五个储存点往右，出口位置将石头往右扔可以保持开关关闭状态不被激光攻击。


▲引诱怪物启动开关。


▲多利用一块石头垫脚，取得宝石。

关底任务

宝石数量	版面1：7 版面2：7

开场后先往右边取得石头，第一个储存点往左，将石头放到开关里，启动桥梁。第三个储存点先到右边，在爆炸砖块炸掉之前将石头扔到右边启动开关后往左。第五个储存点的右边，有一只猫在放遥控炸弹要小心，继续往上。


▲往右边取得石头。

来到版面2，第一个储存点往左，利用大型怪物踩下开关后往下。第三个储存点往右，不断将石头放在弹簧上直到放到开关位置往右。第四个储存点往右，砖块位置有宝石可以回收。继续往上取得钥匙后离开。


▲引诱大型怪物踩下开关


▲第四个储存点往右取得宝石。

Encore-1

宝石数量	7

开始位置往上，可以取得宝石。第一个储存点左边利用喷射器取得毛球后往左，第二个储存点往左透过砖块取得宝石，往右开启开关让马物掉下来。随后到下方开启机关，在右边开启机关后驾着马到左边出口。第三个储存点往右。


▲如图位置可以取得宝石。


▲第二个储存点左边取得宝石。

Encore-2

宝石数量	7

这个关卡要小心石头，小心自身站位别被砸到。开场后往上，第一个储存点往右透过砖块取得宝石。第二个储存点往上的时候要小心别被砸。


▲这个位置可以透过砖块获得宝石。

Encore-3

宝石数量	7

开场后往右，第二个储存点往右，先利用移动砖块卡住石头，移动砖块的左边有宝石可以获得。第四个储存点左边的吹风机位置，利用石头沉下去之后放开往上取得宝石。第五个储存点往下，移开桥梁开关后回到开始的位置。乘坐马到右边，利用移动平台往右，让马落到桥梁平台后往右。


▲移开砖块可以获得宝石。


▲出口右边有隐藏宝石。

CHAPTER 5

5-1

宝石数量	7

本关开始要利用激光启动桥梁的时间差通过。开场后等待激光启动桥梁开关，第二个储存点下方有熔岩砖块，踩下后透过砖块往上取得宝石。第二个储存点往右，要利用切割机的时间差跳跃通过。第三个储存点往上，需要把握好激光出现的时间再跳跃。第四个储存点往左，开始出现蛋怪物帮助玩家通过。随后一直往左就能到达终点。


▲该处的熔岩砖块可以透过砖块往上取得宝石。


▲可透过砖块取得毛球。

5-2

宝石数量	7

第一个储存点上方的砖块可以透过，取得宝石。随后往右，中间的切割机需要往下滑铲通过。切割机上方移开砖块让激光攻击开关，继续往上的砖块有宝石。第二个储存点往下，需要小心尖刺位置。第三个储存点下方需要让怪物吃掉玩家后吐到对面去。第四个储存点先往上，将石头往下扔砸死猫的同时启动桥梁取得毛球。第五个储存点下方左边可以透过砖块取得宝石。


▲第一个储存点上方可以取得的宝石。


▲开场后的切割机上方有宝石。


▲储存点下方取得宝石。

5-3

宝石数量	7

开场后接近第一个储存点的地方，先利用冰块的滑动特性滑到右边。第二个储存点下方，先往左边，利用开关开启切割机干掉大型怪物之后取得毛球回到储存点，随后往右前进。第三个储存点利用滑铲通过切割机下方之后，往上需要留心激光的时间差。第四个储存点的右上方，利用弹射平台往下取得宝石。第六个储存点往上，利用移动砖块启动开关之后，回到第六个储存点右边砖块位置，可以往下取得宝石。随后在终点处往上取得宝石后利用出口离开。


▲利用切割机干掉大型怪物。


▲这个位置可以往下取得宝石。

5-4

宝石数量	7

开场后先往左边，取得宝石后利用转移点回到出口位置。遇到有两个切割机位置时可以等待砖块消失再行动会比较安全。在第一个储存点往右，利用砖块消失时出现的熔岩砖块往上。启动开关后往储存点左边，在切割机位置可以往下取得宝石。储存点位置往上，到第二个储存点位置，到左边的熔岩砖块位置可以往上，在左上角取得宝石。第四个储存点往右，引诱大型怪物到中间桥梁位置后移开开关，可以干掉怪物。往上干掉猫后拉开砖块，第四个储存点往上来到终点。


▲切割机下方的砖块可以透过去。


▲通过熔岩砖块到上方。

5-5

宝石数量	7

开场后先往右边前进，利用砖块和熔岩砖块的配合往上。到第二个储存点的位置，利用马往左，跨过有水的地方。第三个储存点要留意机关的攻击时机，往上，在第一个闪现出现的砖块右边的砖块可以透过去取得宝石。第五个储存点开启机关，让切割机左右移动开启机关。随后通过转移点往下，绕到终点处即可。


▲第三个储存点往上，可以透过砖块取得宝石。


▲开启切割机启动开关。

5-6

宝石数量	7

开场后往右边前进，利用熔岩砖块到左边，顺着楼梯往上可以取得宝石。第一个储存点往下，在绿色砖块位置可以往下关闭吹风机开关，随后通过吹风机上边的砖块，绕过去取得毛球。第三个储存点往右，先关闭吹风机后取得宝石，通过转移点来到第四个储存点，往左边需要等待上方的桥梁开启才能顺利通过。第五个储存点往上需要把握好时间差。


▲开场后可以顺着楼梯取得宝石。


▲通过吹风机下方的砖块把吹风机关闭。

5-7

宝石数量	7

开场后往右前进，在本关需要把握好喷射平台的高度以及跳跃的时机。第二个储存点往上，通过转移点来到第三个储存点位置。中途遇到切割机要利用滑铲通过。第四个储存点往上，利用熔岩砖块取得毛球。往右可以引诱猫跑到水的位置掉下去。


▲利用熔岩砖块取得宝石。


▲引诱猫掉入水中。

5-8

宝石数量	7

开场后往左，在左上角将砖块移开让激光启动下方的桥梁。随后绕回开始点之前先踩下激光让切割机移动启动开关，之前左边无法通过的砖块就能往下前进了。第一个储存点下方要利用不停闪现的两种砖块来前进，右上有宝石记得回收。第三个储存点右边转移点下方的砖块可以透过并取得宝石。通过转移点后再转移能取得毛球。

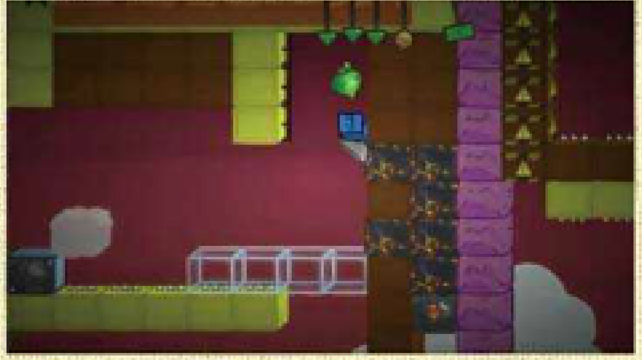

▲转移点下方的砖块可以透过去。

5-9

宝石数量	7

开场后先往右下取得宝石后回到开始地点，从左边的平台往上可以透过砖块关闭吹风机取得宝石。往下前进的时候要小心砖块的闪现时间。第三个储存点下方有毛球可拿，但要小心切割机的动向。储存点的上方，移开砖块让切割机移动过右边，取得右上方的宝石。第四个储存点上方，利用砖块启动开关。第六个储存点左边，利用滑铲通过切割机后，踩下开关启动喷射平台，平台上升后乘机过去到终点。


▲透过砖块关闭吹风机。


▲利用切割机的运动启动桥梁。

关底任务

宝石数量	版面1：7 版面2：7

开场后利用闪现的砖块到第一个储存点。第二个储存点往左，将桥梁开关上的石头移开，让激光攻击桥梁开关到第三个储存点。第四个储存点往左，引爆砖块，第五个储存点往上。第六个储存点上方，当蛋怪物把吹风机关掉时乘机取得宝石。往右到达终点，终点处有毛球可以取得。


▲引爆砖块后上方会有石头掉下。


▲出口处有毛球可以取得。

版面2开场后往左，第一个储存点往上时要把握好每个砖块闪现的时间，第二个储存点的左下方，迅速滑铲取得宝石，储存点的下方也有隐藏的宝石可以获得，上方可以取得毛球。第三个储存点下方，需要利用闪现的交替时间通过，要小心上下方的尖刺。随后绕到中间取得钥匙离开即可。


▲透过砖块可以取得宝石。

Encore1

宝石数量	7

开场后利用弹簧到右边，拉开砖块后从左边的熔岩砖块到第一个储存点，利用闪现的砖块，取得两颗宝石之后继续往上到第二个储存点。把握桥梁出现的时间，透过砖块取得毛球后，取得宝石并利用转移点到右边。到第四个储存点往左，踩下开关到第五个储存点。到第六个储存点，让蛋怪物站在开关上，绕一圈到终点即可。


▲透过砖块取得毛球。


▲让蛋怪物站在开关上。

Encore2

宝石数量	7

开场后把握时机，利用弹簧到右边。第一个储存点往上，利用抓杠爬到右边，猫后有一颗宝石。第四个储存点往右要把握好砖块出现的时间差。到第五个储存点往下，要小心不能踩在熔岩砖块上，否则会被秒杀。第六个储存点左边的喷射平台可以一直往上取得毛球。随后一直往左到终点处即可。


▲猫后边有一颗宝石。


▲利用平台一直往上取得毛球。

Encore3

宝石数量	7

开场后往左冲，第一个储存点往左时，要选择在砖块消失时候跳跃。第三个储存点往右后可以透过左边的砖块取得毛球。第五个储存点往左要小心炮台的攻击。


▲如图位置可以取得毛球。

CHAPTER 6

6-1

宝石数量	7

开场后往左，利用熔岩砖块的作用力前进，中间上下有刺的地方要小心通过。第二个储存点往下，利用上下两个切割机的时间差通过取得毛球后转移到上方，随后继续往下。第三个储存点下方，透过灰色砖块可以取得宝石。第四个储存点右边，要利用砖块和石头的配合，将石头往上的开关扔，第五个储存点往右，让蛋怪物踩下桥梁开关往右。在桥的中间有隐藏宝石。第六个储存点的宝石有点难拿，要活用两段跳和抓杠的配合。之后往左到达出口即可。

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织



▲透过灰色砖块可以取得宝石。


▲桥中间有隐藏宝石可以取得。

6-2A

宝石数量	7

开场后往左上，取得宝石后被吹风机吹到第一个储存点位置，取得滑翔机之后透过右边的砖块，在下边树的位置进入隐藏关卡。在关卡内需要利用滑翔机取得全部的宝石和毛球。


▲如图位置往下，进入隐藏关卡。

6-2B

宝石数量	7

按照一样的方式到第一个储存点，往上，避开大型怪物后到达第二个储存点。第三个储存点的位置左边，利用砖块卡住开关到右边取得毛球。在终点位置往上，引爆爆炸砖块之后猫会被干掉，取得宝石即可。


▲引爆砖块干掉猫。

6-3

宝石数量	7

开场后，利用熔岩砖块到达右边。第一个储存点上方，让其它砖块爆炸之后取得宝石才往右边跳。第二个储存点下方的砖块可以透过取得宝石。往右利用熔岩砖块往右，到右边取得毛球再利用传送点取得宝石会比较便捷。第四个储存点右下角可以取得宝石，要小心切割机的位置。



▲第二个储存点下方的砖块可以透过取得宝石。


▲取得宝石的时候要注意切割机。

6-4

宝石数量	7

开场后启动开关，后面会有切割机追杀，要尽快跑到第一个储存点位置。第一个储存点上方有毛球，需要爬到左边利用抓杠后跳跃取得。往右，第二个储存点往右透过砖块取得宝石。第三个储存点往上取得宝石。第四个储存点右边，取得砖块后将其放在左边的桥梁开关位置，阻止激光攻击。到左上角取得砖块后放在上方的桥梁位置。在出口位置，利用砖块启动桥梁之后取得宝石，利用终点离开。


▲利用抓杠取得毛球。


▲第二个储存点右边的砖块位置可以取得宝石。

6-5

宝石数量	7

开场后利用砖块，将石头运送到上方的桥梁位置。再引爆左边的爆炸砖块后算好时间差到上方取得毛球。第一个储存点往下的时候要小心猫的手榴弹。第三个储存点往右，要在下方的激光没攻击时尽快利用右边的砖块往上。第四个储存点往左，利用移动平台跳过尖刺。


▲利用时间差取得上方的毛球。


▲利用激光时间差通过。

6-6

宝石数量	7

开场后先到右边取得较为隐蔽的宝石。继续往上，储存点下方有宝石别遗漏。在储存点右边先拉开砖块，让激光启动开关后从左边转移点进入往上前进。第二个储存点的左边，有水的地方下方是可以透过砖块取得宝石的。第三个储存点左边，尖刺下方的熔岩砖块可以往上取得宝石。第五个储存点往右，一定要按好按键并把握好跳跃的时间，否则会很容易掉落水中。



▲树后有宝石可以取得。



▲可以透过取得宝石。

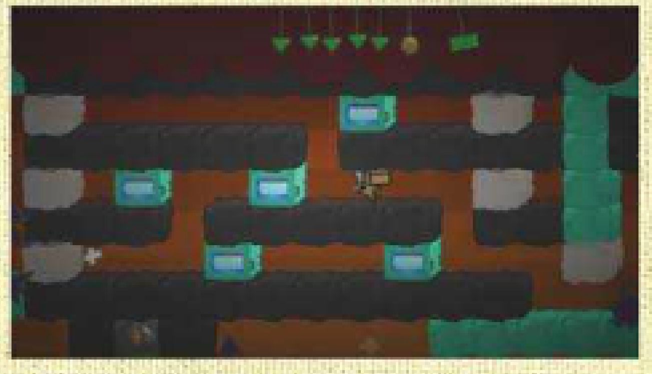
6-7

宝石数量	7

开场后踩下开关，后方会有切割机追赶，要先进行动作预判避免被秒杀。第一个储存点往上，

把握好桥梁出现的时间差前进。第二个储存点往左，为了回收宝石可以先直接往左边再跳到中间去，取得毛球后会转移到储存点位置。随后往左边往上，第三个储存点往右需要灵活移动砖块，取得宝石后利用落差通到右边。


▲第二个储存点上方，取得毛球后转移。


▲第三个储存点右边，可以按照这样的方式通过。

6-8

宝石数量	7

开场后可以先引爆爆炸砖块，让平台移动过来后取得宝石，再移开右边的砖块让上方的猫掉下来，建议这里带上手榴弹，往下扔即可。有一只带着宝石，打败后取得。随后跟着猫的位置往下，利用机器人左边的石头开启下方的开关后往左。第一个储存点下方，利用石头开启机关可以被吹到左边取得宝石。往上开蛋，随后到右边引爆砖块让平台移动过来，坐着平台让怪物吃掉扔到左边。第三个储存点往右，先利用砖块启动桥梁后，引爆砖块让转移点另一边空出后移动过去即可。第四个储存点往右，先利用砖块让猫发出的炸弹往回走，让其自爆。终点上方有毛球，请不要遗漏。


▲开启开关取得宝石。

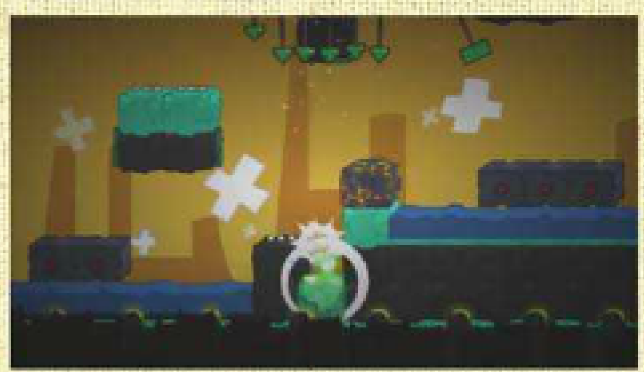

▲利用砖块让猫炸弹自爆。

6-9

宝石数量	7

开场后先引爆右边的砖块，利用熔岩砖块往右前进。第一个储存点往左，利用熔岩砖块跳到左边后通过转移点来到第二个储存点。踩下开关之后再次被切割机追赶，要迅速通过。第三个储存点往下，先利用砖块搭起落差将石头移动到储存点位置的开关处。第四个储存点往下先取得宝石，中间的位置可以透过砖块取得宝石。中间位置往上也有毛球可以取得。


▲制造落差让石头移动到右边。


▲透过砖块可以取得宝石。

关底任务

宝石数量	版面1：7 版面2：6

版面1的开场后不算难，在第二个储存点右边，需要先将小船往下推，再划动船移动来到转移点，转移点右边有毛球可以取得。第三个储存点往右，要小心上方的切割机。接近出口的地方要记得往下蹲才能通过上方的切割机。


▲转移点右边有毛球，要记得拿。

版面2开场后取得中间的宝石，再跳到中间机器人上方的转移点，来到第二个储存点往下时，


▲要朝着尖刺的相反方向移动。

要朝着吹风的方向移动，避免被吹到尖刺上。第三个储存点左边，可以拿着一块石头抵挡激光并取得毛球和宝石。随后将石头放在开关上，回到第三个储存点的位置，往上。第五个储存点往上，引爆砖块之后取得钥匙离开。

Encore1

宝石数量	7

开场后利用弹簧到右边，第一个储存点右边，开蛋后等待怪物走到上方，垫脚后往上。第二个储存点往左，中间的弹簧不能停留太久，避免被弹簧弹上去秒杀。第三个储存点往左，要把握好砖块出现的时间差。第四个储存点往右，先把石头和砖块拉下来，将石头扔到右上的平台开关上，取得宝石和毛球。


▲切忌在弹簧上停留太长时间。


▲将砖块和石头往下拉。

Encore2

宝石数量	7


▲将砖块放到开关上。


▲利用敌人武器作为落脚点往上。

第一个储存点往右有带着宝石的猫，迅速接近并且干掉它可以取得宝石。随后直接往右，第三个储存点的右边，将砖块移动到开关位置。直

接往上，在三个开关的位置，按照右1左3的次序启动砖块。利用转移点到上方。第四个储存点往上，利用敌人的武器作为落脚点往上，还可以再次利用敌人的武器往上取得宝石。第六个储存点继续往左的时候，要留心尖刺和激光的攻击。

Encore3

宝石数量	版面1：7 版面2：6

开场后小心激光的攻击直接冲过即可。到第二个储存点，利用激光的时间差取得中间的毛球后往下。第三个储存点往右要小心敌人的手榴弹攻击。在终点位置有一堆机器人，该画面的右下和左上各有一颗宝石，不要遗漏。



▲把握好时间差，取得毛球后跳跃。

CHAPTER 7

7-1

宝石数量	7

开场后往右，乘吹风机上方的切割机把开关都关掉的时候跳过去。第一个储存点下方先将船推到右边位置。第一个储存点往右，将石头放在弹簧上后扔到转移点去。之后回到开始的地方，往下，将石头推到开关后在第一个储存点往下跳，利用小船取得毛球。第三个储存点的左边，将小船往下推，利用小船划到第四个储存点的位置。第四个储存点上方，将石头扔到转移点，第五个储存点位置，移开砖块将上方的石头推到转移点。来到上方的终点处，将石头全部扔到开关上。利用启动的桥梁开关取得全部的宝石后到终点处离开。



▲开场后先将小船推到右边。



▲利用石头开启全部机关。

7-2

宝石数量	7

开场后直接往上，在第一个储存点的左边取得马，随后驾着它来到储存点下方的转移点，转移后跳跃往上。第三个储存点往右的时候，先引爆上下方的砖块再通过，第四个储存点往下，启动开关后往下，第五个储存点往左，到第一个储存点的位置左边可以取得宝石。第五个储存点往右，利用呼唤将马叫过来。第六个储存点位置拉动砖块启动开关，利用吹风机的作用力取得宝石和毛球。



▲通过之前要先引爆上下砖块。



▲开启机关后回到第一个储存点位置取得宝石。

7-3

宝石数量	7



▲第一个储存点左边可以取得宝石（需要开启开关后）



▲可以透过砖块取得宝石。

开场后利用熔岩砖块的反作用力往上，第一个储存点往右通过转移点来到上方。第三个储存点利用熔岩砖块到右边时，要留心上方切割机的位置，第四个储存点的右边，无论上下方都有切割机，因此需要小心行事。第五个储存点可以利用砖块启动开关，在下方启动开关后让切割机移动。之后需要沿着原来的路走一遍，需要注意的是由于方块是会不停闪现的，因此需要留心出现的时间差。在第一个储存点的左边可以透过砖块取得宝石。第八个储存点上方可以取得毛球，往下第二个平台的砖块位置可以取得宝石。随后绕到终点位置就能离开了。

7-4

宝石数量	7

开场后往右，第一个储存点往右要留心切割机的位置，第二个储存点往左，也要留心砖块闪现的时间。移开开关后往下，从第一个储存点下方往右前进来到第三个储存点，利用水池左边的熔岩砖块到右边的隐藏道路，取得宝石。第四个储存点取得滑翔机后往左，取得宝石之后通过转移点来到上方第五个储存点，移动砖块启动开关。回到开始的位置，这次往左下走，启动第六个储存点。由于桥梁启动时间有限，要把握时间通过，往上的第七个储存点位置，让蛋怪物启动桥梁，玩家要趁机往上。拉动开关让石头掉下就能到终点位置。



▲通过隐藏通道取得宝石。



▲利用蛋怪物启动桥梁。

7-5

宝石数量	7

开场后往下，利用转移点来到第一个储存点。第二个储存点往上时要小心下方的激光攻击。第四个储存点往右下，中间的两只猫可以引诱它们掉进水中淹死。随后启动左边开关来到第五个储存点，在储存点左边回收宝石和毛球。沿着原路



▲第七个储存点下方可以通过。

返回，之前有猫的位置会掉下五只猫，不用和它们纠缠，直接通过即可。第七个储存点（即第三个储存点的位置），下方的砖块可以透过取得宝石。第八个储存点（即第二个储存点位置），返回时是一个小难点，要把握好松开按键和跳跃的时机。回到起点位置就能通过。

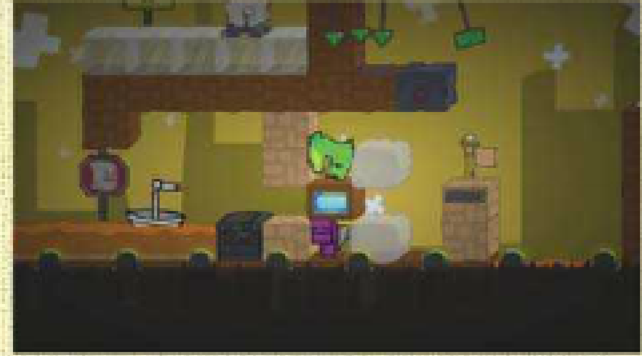


▲游戏难点之一，把握好按键时机。

7-6A

宝石数量	7

开场后往右前进，右边有激光和切割机的机关，需要利用时间差并迅速利用滑铲通过，在右边可以透过砖块取得宝石。在第二个储存点左边，取得喷射包后开启开关后通过转移点回到起点处，利用喷射包到中间上方，将小船往下推，随着小船到下方，来到第三个储存点，将砖块移动到中间，让蛋怪物移动到中间的尖刺位置，让它将玩家送到右边。启动开关，让切割机移动，通过转移点回到开场的位置。往右前进之前无法到达的位置，可以进入隐藏关卡。取得全部宝石和毛球后离开。



▲挡住蛋怪物的位置，让它往右边走。



▲如图位置进入隐藏关卡。

7-6B

宝石数量	7

按照一样的方式，启动切割机第二次回到开场位置的时候往左上，第四个储存点往上是一个小难点，需要小心把握好时间差才能顺利往上，中途有毛球和宝石，不要遗漏。将小船往下推后坐着小船到终点即可。

7-7

宝石数量	7

开场后先通过上方的转移点，来到最上方后往右，第一个储存点往右有一定的难度，第二个储存点往左时要往右跳一下，否则会被切割机秒杀。往下来到第三个储存点，在右边可以把握时机利用吹风机干掉猫。往储存点左上，移开上下两边的砖块开关，到左边骑上马来到第四个储存点，将马留在开关位置。回到最上方转移点的位置，移开砖块让储存点下面的石头掉下去。到马的位置取得喷射包后取得中间的毛球和宝石。再到最上方转移点的位置，转移到开场的位置后，往左取得宝石，往右到达终点。



▲将怪物放置在开关上。



▲利用喷射包取得毛球和宝石。

7-8

宝石数量	7



▲第五个储存点下方的激光位置可以通过。



▲利用怪物通过。

开场后往左骑上马，利用它的能力渡河到右边。第一个储存点往右，利用切割机移动的间隙往上到第二个储存点。第四个储存点让蛋怪物到左边，利用转移点取得宝石之后往左上跳跃。第五个储存点往下，需要注意激光的攻击，在储存点下方的道路可以通过取得毛球。第六个储存点位置移动砖块启动开关。往回走的时候要小心大型怪物。往回走到有蛋怪物的地方，利用它跳到右边。回到第一个储存点的地方，呼唤马到终点位置。

7-9

宝石数量	7

开场后先往上取得毛球，随后往右前进，第一个储存点往右会有猫在吹酸气球，小心别被攻击到。从右上来到第二个储存点，然后往左，在第三个储存点踩下开关后让石头掉下。往回走，在第一个储存点位置往上，到第四个储存点，将石头扔到开关上。回到第一个储存点下方，将弹簧上的石头扔到左边的开关上。随后往第一个储存点左边，利用砖块开启桥梁后，利用左边转移点让马到桥梁的右侧，回收完马之前区域上方的隐藏宝石后，将桥梁移开，利用马到达终点。



▲该位置有隐藏宝石。



▲将怪物带到桥梁右边。

关底任务

宝石数量	版面 1：7 版面 2：7

开场后往左，往右有可能被石头秒杀。到第二个储存点的上方，回收宝石后到第三个储存点，将砖块移动到开关后往下，避开大型怪物后往右，将弹簧上的石头移开，继续往上，到第四个储存点利用弹簧到右边，第五个储存点往下，周围都



▲尖刺处要小心。

是尖刺需要小心。到左边移开桥梁开关后往回走，利用翅膀的能力飞回第五个储存点之后继续往回走。看到终点先不进去来到第二个储存点的位置往下取得毛球。之后来到终点处离开。


▲last一圈取得毛球后再离开。

版面 2 开场后踩下开关，让石头掉到水中作为落脚点通过。到第五个储存点之前没什么特别的难度，小心即可。到第五个储存点往上，要小心左右两只猫的气泡攻击，可以先观察运动规律或者先把猫给干掉。第七个储存点往右可以踩下开关将下方的猫放出来，有两只猫身上带着宝石。干掉猫后取得宝石和毛球。将马停在右边的第二个开关后往上取得钥匙离开。


▲踩下开关放出猫。

Encore1

宝石数量	6


▲满地都是切割机要小心。


▲开启开关后，透过砖块取得宝石。

开场后往左，将船往下推，利用小船到达第一个储存点。接近第二个储存点的下方，利用熔岩砖块后要往右跳动否则会被秒杀。到达第三个储存点下方的位置，将砖块移开关闭桥梁后往下，到第四个储存点往右，要小心满地的切割机。第五个储存点往右，让切割机移动启动开关后通过转移点，来到起点位置。再次利用小船到达左边，左上方可以透过砖块取得宝石。来到第四个储存点往右，在最右边利用砖块启动开关。利用转移点往右上，利用喷射包的能力回收第一个储存点上方的宝石和小船上方的毛球。随后到终点处离开，记得终点处还有宝石可以回收。

Encore2

宝石数量	5

开场后不算困难，到第三个储存点往上需要利用桥梁的时间差通过。到第四个储存点的右边，踩下砖块利用机器人的攻击引爆砖块后让石头掉下，利用右上的转移点到上方。回到开场位置，按照同样的方式来到桥梁往上后，到右边终点处移开石头启动开关。再次通过转移点来到开始的地方，到左边滑行带的地方，往下的第二个可以透过砖块取得宝石。


▲让机器人攻击引爆砖块。


▲透过砖块取得宝石。

Encore3

宝石数量	7

开场后往右，利用移动平台取得毛球。过后往左边下去，引爆砖块之后迅速通过，并启动上方的平台让上方的切割机到右边，随后往右上，将桥梁的砖块移开之后往回走。在出口处往右通过转移点来到上方，按照右 3 左 1 的方式消除砖块后，拉开桥梁上的砖块让石头掉下，再将石头通过转移点传送回开始的地方，将石头放在第二个移动平台后，通过转移点到上方，从右边绕到中间，将移动平台下方的桥梁机关关闭，石头会往下掉。再将石头利用弹簧送到右边的开关处。之后往右下取得六颗宝石，利用喷射平台到右上角的出口处即可。


▲移动的过程中记得往上跳让切割机到右边。


▲此处开关按照右 3 左 1 的方式消除。

CHAPTER 8

8-1

宝石数量	7

开场后往下，移开开关上的砖块后往右前进。第一个储存点往右时，要在上方的切割机关闭吹风机的时候乘机通过。切割机下方还有一颗宝石，可以小心回收。第二个储存点往下，可以取得一颗宝石，随后往上。从左边利用转移点到右边第三个储存点。在第五个储存点往上可以取得毛球。


▲切割机下方有宝石可以取得。


▲利用砖块的闪现时间通过。

8-2

宝石数量	6

开场后躲开炮塔攻击到左边取得宝石，爬到上方抓住抓杠后透过砖块取得宝石。第一个储存


▲透过砖块取得宝石。

点往上的时候，要小心大型怪物的位置避免被秒。在第四个储存点，将石头往下方的开关丢。开启后往右走，利用转移点到右上角，取得宝石和毛球后离开。



▲小心躲过上下两个切割机取得毛球。

8-3

宝石数量	7

利用转移点往上，取得宝石后抓住抓杠。之后破坏上方的砖块后再次通过转移点来到上方，按照相同的方式到上方。到第二个储存点往右，呼唤马后往上取得宝石，利用马到左边，到第三个储存点，利用上方的熔岩砖块的作用力到下方取得宝石。在第四个储存点移动砖块到中间，让蛋怪物到右边尖刺上方。第五个储存点，先引爆上方的砖块，当砖块再生到中间尖刺位置时迅速通过转移点到第六个储存点。随后往上到达终点。



▲利用上方的砖块跳跃到下方取得宝石。



▲移动砖块到如图位置。

8-4

宝石数量	7

开始后往右，利用传送带传送过来的石头往上方扔，扔到上方后利用右边开关让石头掉到移动平台上去，再利用左右的开关让移动平台移动到左边，掉到桥梁开关上去。利用开启的桥梁往左到第一个储存点。第三个储存点往左，透过砖块取得宝石。第五个储存点往右，利用吹风机往上，往右下的时候踩下开关，要小心激光的攻击。第六个储存点下方，先将砖块往左边拉开，通过切割机下方的云层到第七个储存点，到左边取得毛球后到达终点。



▲让石头移动到移动平台上。



▲第三个储存点往左取得宝石。

8-5

宝石数量	7

开场后往左，到中间冰块位置要记得往下蹲。到第一个储存点骑上马，将怪物停留在桥梁开关上。左边有转移点,先不过去,利用熔岩砖块往上。踩下开关让上方的马掉下来，骑着它通过左边的转移点，通过下方的尖刺往上，到第二个储存点。第三个储存点往右，要小心尖刺的位置往上，这里有点小难，可以多试试。通过第四个储存点左边的砖块，取得滑翔机之后往右取得毛球。继续前行，终点处右边有尖刺，要小心别喷射过头撞死。



▲通过右边需要把握好砖块的出现时间。



▲透过砖块取得滑翔机。

8-6

宝石数量	7

开场后往左，先绕到下面，顺手关闭吹风机的开关，开场的毛球和宝石可以等绕回的时候再拿。在第二个储存点往右时，由于砖块的闪现时间较长，因此需要利用周围的抓杠等装置延迟掉落时间。通过转移点来到第三个储存点，要把握好中间砖块出现的时间。第六个储存点往上，将下方桥梁机关上的砖块移到上方的桥梁机关。在接近出口的地方有大型怪物，要有心理准备。随后回收怪物右边的宝石和出口上方的宝石和毛球后过关。



▲这个位置是一个小难点，要把握好两段跳的时机。



▲将下方的砖块移到上方。

8-7

宝石数量	7

开场后到第一个储存点，引爆切割机旁边的砖块后继续往上。第二个储存点往右，需要利用熔岩砖块的反作用力前进，需要注意的是右边有激光，需要留心激光的攻击。第四个储存点往左，需要留心下方的熔岩砖块。第五个储存点往左，需要将砖块移动到上方让玩家通过。第六个储存点往右，先用一个砖块启动桥梁开关后，将尖刺旁边的砖块移开后往下。启动蛋怪物之后让它到左边。带蛋怪物就位后到左边，利用转移点到出口处。在出口处启动蛋怪物，利用它飞到右边取得毛球后从出口离开。



▲先启动桥梁后移开尖刺下的砖块。



▲启动上方桥梁，让蛋怪物走过去。

8-8

宝石数量	7

开场后启动开关，让喷射平台移动到一定高度之后跳到左边第一个储存点。第二个储存点往右，要利用激光攻击的空隙迅速躲到缺口再继续前进。第四个储存点往上，上方的可消除机关，先在右边跳两次，等待切割机将砖块消除。上方的机关也如此通过。第五个储存点左边，利用中间的熔岩砖块撞到右边取得毛球。终点下方有宝石可以取得。


▲利用中间熔岩砖块到右边。


▲终点下方有宝石可以取得。

8-9

宝石数量	7

开场后往右，转移到下方之后引爆砖块迅速取得毛球。第一个储存点往左，要小心别被石头砸死。第二个储存点往右，将石头扔到爆炸砖块上，然后迅速将石头扔到开关上。第四个储存点往上，由于砖块的闪现速度非常快，因此有一定的难度，需要玩家迅速把握好出现的时间并通过。在第五个储存点下方可以透过砖块取得宝石。继续往左到终点离开。


▲利用下方桥梁启动的瞬间通过。


▲透过砖块取得宝石。

关底任务

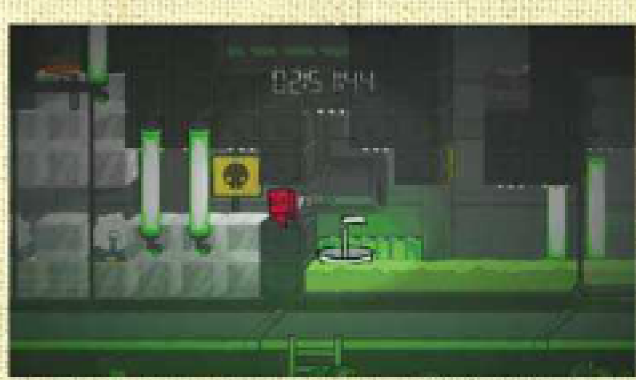
宝石数量	版面1：7 版面2：7

开场后利用机器人启动桥梁开关前进。第一个储存点往右要呼叫马继续往右前进，利用转移点到第二个储存点后往左边前行，需要把握好跳跃的时机，往左利用滑动的时机取得毛球。第三个储存点往上需要把握喷射的时机。第五个储存点往右，需要利用敌人攻击的空隙通过。第七个储存点左边的敌人攻击很密集，通过的时候要万分小心。


▲滑到左边取得毛球。


▲往左边躲过炮台的攻击。

开场后往左，取得毛球后继续往上，第一个储存点下方可以直接往左透过砖块取得宝石，储存点的左边有一块缺了尖刺的位置，可以往上取得宝石。第四个储存点往右，要把握每个砖块的闪现时间。第五个储存点利用熔岩砖块到右上之后传送到中间，到达终点，通关。


▲开场后透过左边砖块取得毛球。


▲透过砖块取得宝石。


▲缺口处取得宝石。

Encore1

宝石数量	7

最后的几场附加关卡都相当的难，需要玩家对各个机关和游戏非常熟悉才能通过。开场后往左，到下方的时候利用切割机上方的砖块取得毛球。第三个储存点左边熔岩砖块可以往上取得宝石。在下方先被敌人冰冻之后在下方取得宝石，解冻后会被吹到右边，踩下开关后到储存点到左边的第四个储存点。


▲利用熔岩砖块取得宝石。


▲冰结后取得宝石，解冻后到右边。

Encore2

宝石数量	7

开场后往右，利用砖块取得右上方的宝石，避开敌人的攻击到第二个储存点。利用移动平台往左边前进，第三个储存点右边，移动砖块启动开关。回到起点位置往左，利用熔岩砖块取得毛球。第四个储存点往上时要小心下方的激光攻击。第六个储存点踩下开关，让切割机移动到右边，取得宝石后通过转移点回到起点。这次往上，到第七个储存点的位置，到终点的左边可以透过砖块取得宝石。


▲利用熔岩砖块往左的时候要避开切割机。

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织


▲终点左边透过砖块取得宝石。



Encore3

宝石数量	7

开场后往右前进，由于上方有炮塔攻击，因此需要迅速果断地通过。回收周围的宝石和毛球后就能离开。

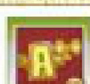
全成就获得指南

本作的全成就并不简单，至少需要完成游戏的不同难度，单人和双人分别通关的故事模式，因此至少需要四遍。除此之外还有一百场的线上胜利成就需要达成，加上大量的收集要素，必将耗费玩家们大量的时间。

开始游戏后先完成一般难度下的故事模式，熟悉后再挑战疯狂难度。双人模式下如果有朋友一起游戏会方便一些，但限于游戏设定的影响，难度比起单人游戏会高出不少。要是不太适应可以考虑一个人操作两个角色。之后完成线上成就，需要注意的是感染成就；与鸡交流需要有一定的运气才会遇到。完成这些成就后，宝石数量应该相当可观了，再完成收集要素即可。

成就数量	400G/30 个
难度	★★★★
在线成就点数	75G/6 个
全成就时间	20 小时以上
有无会错过的成就	无
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

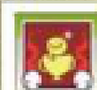

班底成员 5点
成就说明：在任一模式中，完成故事的开场。
取得方法：完成即可获得。


老练表演者 10点
成就说明：在四个终章中得到 A、B 或 C 的评价
取得方法：完成即可获得。

炫技 15点
成就说明：在十个关卡中取得 A++ 评价
取得方法：完成即可获得，注意完成时间即可。


单打明星 20点
成就说明：在普通单打模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到 A、B 或者 C 评价。
取得方法：完成即可获得


双打之星 20点
成就说明：在普通双打模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到 A、B 或者 C 评价。
取得方法：完成即可获得，如果有朋友一起游玩是最好的，否则可以熟悉利用抓操作，将另外的同伴作为道具边扔边前进。也可以交换操作。

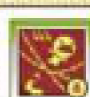

疯狂单打明星 30点
成就说明：在疯狂单打冒险模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到 A、B 或者 C 评价。
取得方法：完成即可获得，难度很高，因此要熟悉每个关卡的机关配置才能顺利通过。



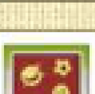

疯狂双打之星 30点
成就说明：在疯狂双打冒险模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到 A、B 或者 C 评价。
取得方法：完成即可获得，最难的成就之一，不仅难度高还要顾及同伴的能力，带上动作达人一起完成吧。如果自己完成则需要将抓的特性发挥到极致才能通过。

人来疯 15点
成就说明：在任意模式下完成所有的安可关卡。
取得方法：完成即可获得，建议在一般模式下完成即可。只要熟悉游戏并不难达成。

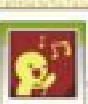
秘密帽子猎人 10点
成就说明：收集 10 个金帽吧。
取得方法：金帽一般在后期的关卡中出现，由于需要完成的关卡很多，因此很容易就在游戏中自然地解开了。但需要注意的是必须将帽子带到终点才算完成。

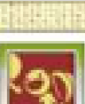

不戴帽 20点
成就说明：在八个终章中得到 A、B 或 C 的评价
取得方法：完成即可获得。

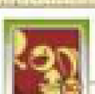
专家 20点
成就说明：在竞技场等级配对中获胜 100 次。
取得方法：完成即可获得，必须注意的是前提条件是在等级配对中才能完成。


无所不在的乔 15点
成就说明：要在每种模式中的一场等级配对中，身处得胜的队伍。
取得方法：完成即可获得。

秘密探索者 10点
成就说明：找到隐藏关卡。
取得方法：完成即可获得。


指甲锉刀蛋糕 5点
成就说明：使一名同伴囚犯重获自由。
取得方法：完成即可获得。


暗黑商人 5点
成就说明：取得酷炫新武器。
取得方法：完成即可获得，要交换武器必须先有毛球。

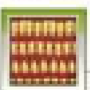


越狱犯 10点
成就说明：解放礼品店的 50 名囚犯。
取得方法：完成即可获得。



花蝴蝶 15点

成就说明：收集同样头型的全部囚犯

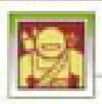
取得方法：完成即可获得



自由英雄 30点

成就说明：依靠解锁或交易，解放礼品店的全部囚犯。

取得方法：需要大量的宝石，需要玩家反复完成关卡才有可能达成。



武装的危险份子 10点

成就说明：依靠解锁或交易，收集礼品店的全部武器。

取得方法：完成即可获得，不算难完成。



交易新手 5点

成就说明：在礼品店里使用交易哨站与其他玩家交易吧。

取得方法：完成即可获得。

环球交易员 10点

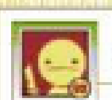
成就说明：在线上与不同的10位玩家交易。

取得方法：完成即可获得。

叛徒 5点

成就说明：杀死队友50次。

取得方法：在完成双打模式就有可能达成，如果还不够，可以开启双打模式，在储存点旁边不停地杀死队友吧。



致命人物 10点

成就说明：要杀死100个对手。

取得方法：完成即可获得，在完成其他成就的时候就会顺便解开。



与鸡交流 15点

成就说明：在线上与The Behemoth的员工，或者是拥有这项成就的玩家一起进行游戏。

取得方法：完成即可获得。



乱斗达人 15点

成就说明：成功使用全部的近战技能。

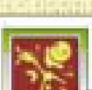
取得方法：完成即可获得。



武器达人 15点

成就说明：妥善使用所有的武器。

取得方法：完成即可获得。



安慰奖 10点

成就说明：死亡的次数达到一定程度后就能解锁。

取得方法：完成即可获得。

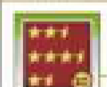




监狱食物 5点

成就说明：被活生生吃掉。

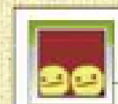
取得方法：完成即可获得。



剧场评论家 10点

成就说明：被玩10个玩家创作的关卡并给予评价

取得方法：完成即可获得。



剧场经理 10点

成就说明：下载并主持一个玩家创作关卡的游戏。

取得方法：完成即可获得。

THE CAVE

这是一款平台跳跃解谜冒险游戏。游戏流程不长，谜题难度适中，但大部分成就需要比较独特的思维模式才能拿到。游戏素质不错，是一款解谜，探索，收集乐趣兼顾的下载游戏。

本作共有7名角色可供选择，每一周目可选3名角色。游戏总共11个关卡，分为4个公共关卡和7个角色各自的专用关卡。因为只能选3个角色，所以每一周目只有七个关卡，分别为四个公共关卡和三个角色专用关卡。

魔窟冒险	Double Fine Productions		动作冒险
X360	THE CAVE		美版
	2013年1月23日发售	1人	售价：1200 MSP
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

游戏操作指南

按键	功用
左摇杆	角色移动
十字键	切换角色
A键	跳跃
X键	互动；将特定物品安装在另一物品上
Y键	发动特殊能力
B键	捡起或扔掉物品

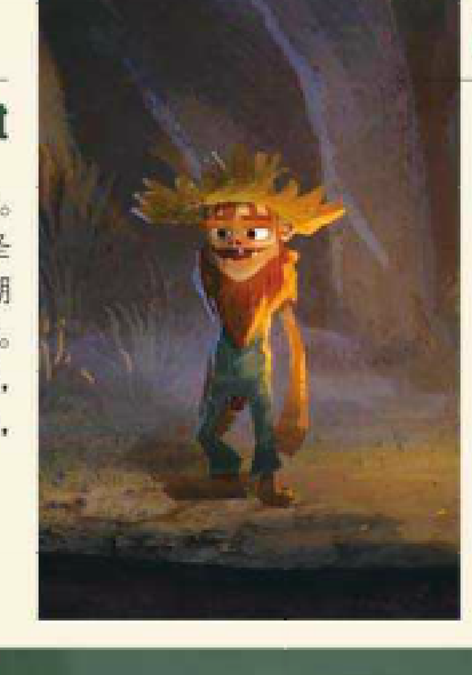


角色介绍



骑士 Knight

能力：无敌。被覆盖全身的圣光保护，发动期间处于无敌状态。可在空中发动，减缓下落速度，不会摔死。

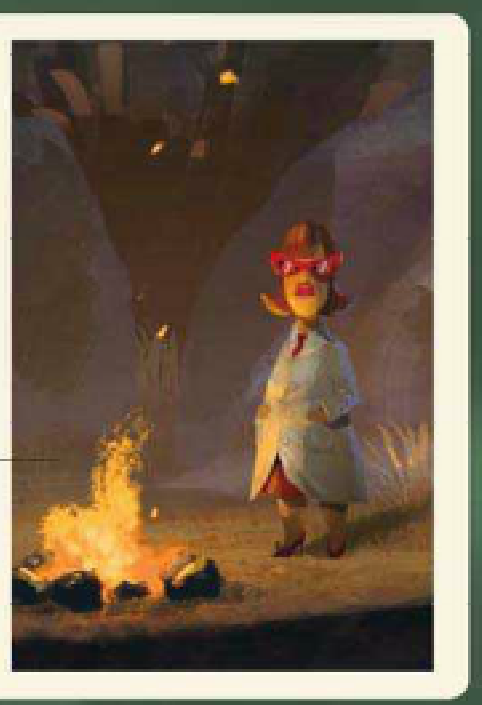


乡下人 Hillbilly

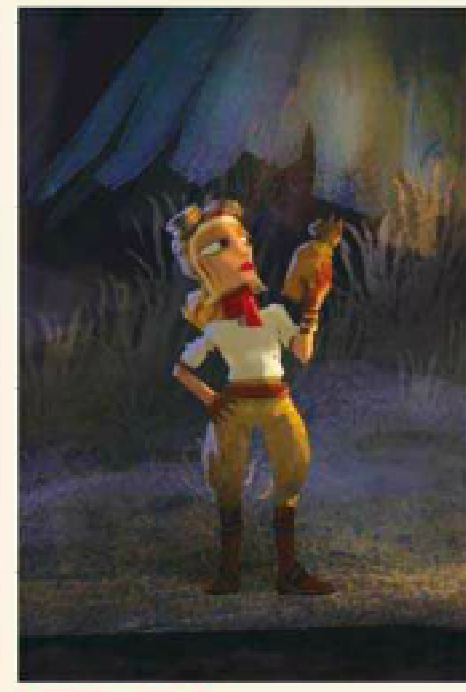
能力：屏住呼吸。发动后可长时间在水下活动。

科学家 Scientist

能力：破解。能破解某些特定的电子终端。







探险家

Adventurer

能力：绳索跳跃。用前端带铁钩的绳索钩住特定的点，实现长距离跳跃，用以跳过长距离障碍或跳到较高的地方。

双子

Twins

能力：幽灵。制造幽体分身，本体得以在一定范围内从事其他活动。





僧人

Monk

能力：隔空取物。在一定距离内，能取得特定物品。

时间旅行者

Time Traveler

能力：穿越。能够向正前方穿越一小段距离。可以穿过带缝隙的障碍物（如铁栅栏等）。



关卡攻略

公共关卡（共4关）

礼品店GIFT SHOP：（公共关卡）

选择角色后向右走，从墙上摘下铁撬棍（CROWBAR），向左走，用铁撬棍撬掉三块挡路的木牌，一直往左走。（注：铁撬棍先不要扔，在接下来的礼品店关卡要用到）不久走到一堵跳不上去的高墙，往右走，角落处找到一个木箱子，将这个木箱子往左推到头，就可以踩着这个箱子上去了。左边一架木桥，三个角色都跳上去，木桥坍塌，掉进水里。

从水里出来往右走，与哭泣的礼物店员（GIFT SHOP CLERK）对话。捡起店员扔出来的大号钥匙（NOVELTY-SIZED KEY），往左走用钥匙开门。用其中两个角色拉住附近的两个拉杆（Lever），将挡路的铁栅栏拉起来（拉住拉杆的两个角色不能动，否则铁栅栏会重新放下来），用第三个角色跳过尖刺，拉动第三个拉杆，将铁栅栏彻底固定住，这样一来三人就都能通过了。

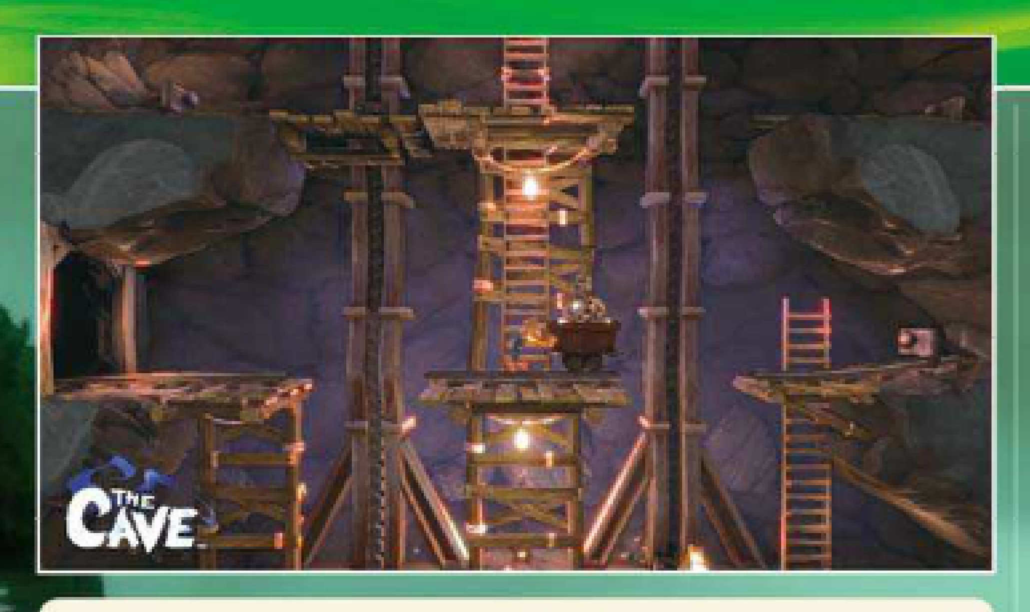
往左走，看到一口钟（Bell），左边是尖刺和一只正在睡觉的怪兽。先不要过去，从这口钟右边的平台攀上去，一路向上，右侧看到一口老水井（Old Well），用铁撬棍将老水井的把手（Rusty Crank）撬下来。捡起把手，沿路返回刚刚的铁栅栏处，继续向右走，发现一口坏掉的老水井（Broken Old Well），将把手安上去，转动把手，水井坏掉，得到水桶（bucket）。捡起水桶往左走，在那口钟右侧的平台处往上跳，左上方有个保险丝盒（FUSE BOX），将水桶放在上面，再把保险丝取下来。沿路返回，右下角处有个空保险丝盒，将保险丝放进去，旁边的可乐机和热狗机启动。在热狗机处按B键，取得热狗。往左走到那口钟那里，将热狗放到旁边的尖刺上，站在钟正下方待命。派另一个角色往下方走到热狗贩卖机处，将旁边保险丝盒里的保险丝取出，从钟右侧的平台往上，来到刚才放置水桶的保险丝盒处，将保险丝放回去，在左侧的机器把手处（Levers and Such）待命。切换到在钟旁边待命的角色，敲响钟声，将怪兽引过来。迅速切换到机器把手处的角色，拉动把手，将怪兽抓住。从怪兽处往左走，跳下去。

从水里出来，沿梯子下去，取得炸药。沿梯子上来，在左边火焰（FLAME）处点燃炸药，往右走，将炸药放置在挡路的岩石旁边，炸掉岩石。往右走，取得三个宝藏，继续向右，搭乘电梯向上，沿路返回礼物店店员处，将三个宝藏交给店员，与店员对话，魔窟入口大门开启，过关。



矿坑MINE（公共关卡）

沿着梯子和绳子一直往下走，走到最下面遇到矿坑主人。捡起他扔下来的"铁桶"（Bucket），往上来到"水洼"（Water Puddle）处，用"铁桶"舀水，返回矿坑主人处。用装满水的铁桶接住矿坑主人扔下来的炸药，往上返回水洼处。往右走，用炸药炸开挡路的岩石。派两个角色往右走，其中一个将矿车拉到金矿的正上方，用身体堵住矿车。另一个角色到上方的"拉杆"（Claw Lever）处，拉动"拉杆"，将金矿石装进矿车，下面的角色为矿车让路，矿车到达矿坑



主人处。

返回矿坑主人处，用同样的方法取得炸药，往上到“水洼”处，左走再爬个梯子，点燃炸药，炸毁挡路的岩石。往左走来到第二个矿车所在地。这个场景分为三层，矿车在第一层最右侧，第二层左右两侧各有一个活动踏板。操纵角色1踩在第二层右侧踏板上，踏板降至一层。操纵角色2将矿车拉至踏板上。切换至角色1，将矿车向左拉到中间铁轨上。操纵角色3至第二层左侧踏板上，该踏板降至一层。操纵角色1将矿车拉至左侧踏板上，再操纵角色1和角色2至右侧踏板上，两个踏板回归平衡。切换至角色3，将矿车推进二层左侧隧道内，矿车自动行进至矿坑主人处。

返回矿坑主人处，用老方法取得炸药。从第二辆矿车的场景处再往上，炸掉挡路的岩石，来到第三辆矿车所在地。操纵另一个角色来到矿坑主人处，捡起铁铲（Shovel），来到第三辆矿车所在地。向左推动矿车，然后跳起来坐进去。在矿车移动途中，不停地按B键就能来到矿坑主人处。三人凑齐，操纵任意一人跳一下，铁轨塌陷，过关。

动物园ZOO（公共关卡）

一开始，玩家操纵的角色会被怪兽抓走，自动切换至另一角色。一直往左走会看到一个有几只电鳗的水池，先不要进去，沿岔路往下，一直往右走会看到一个女猎人。剧情后取得“没有电池的录音机“(Batteryless Tape Recorder)，从两栋绿色屋顶的房子中间跳下去，向左走靠近“水晶洞怪兽”(Crystal Cave Monster)，被怪兽咬住扔到身后，先前被抓走的队友回归。沿怪兽身后的梯子爬上去，将左上方的箱子推下来，用箱子垫脚跳到左边的高台。往左走，从“死掉的机器人”(Dead Robot)身上取得“没有电的电池”(Dead Battery)。将电池放进录音机，组合成“无动力的录音机”(Unpowered Tape Recorder)。操纵其中一个角色借助箱子跳到左上方，拉动拉杆，带黄色示警标志的电梯会升起来，在怪兽身后形成一个缺口。另外两个角色从缺口处跳下去，其中一个拉动拉杆，打开挡路的铁栅栏；另一个角色手持录音机往右走，从梯子上来，往左上方走，跳进有电鳗的水池，被电一下，给录音机充电。回到怪兽处，按圆圈键录音，靠近怪兽，被怪兽甩到身后，此时录音机已经把怪兽的叫声录下来了。拿着录音机回到猎人那里，播放录音触发剧情。从“热狗贩卖机”(Hot Dog Machine)处取得“热狗”(Hot Dog)，来到怪兽处，慢慢往右走，引诱怪兽从石桥上掉下去，过关。



荒岛ISLAND（公共关卡）

上楼梯往右走，在鹦鹉处附近捡到“直水管”(Straight Pipe)。往右走上楼梯，将“隐士”(Hermit)身后的蓝色箱子推下去，继续往右走，下楼梯，将海边的蓝色箱子往左推，用箱子垫脚爬上来，将手中的“直水管”安到缺口处。返回“隐士”处，获得“十字水管”(Cross Pipe)。返回刚才安装“直水管”的地方，继续往左走，顺着绳子爬上去，将“十字水管”安装到缺口处。上右边的梯子，得到“L型水管”(L Shaped Pipe)，往左走到角落处，将“L型水管”安装到缺口处。沿着右侧梯子下来，来到安装“L型水管”处的正下方，转动“阀门”(Water Valve)，将左边的水坑放满水。三个角色一同拉动三面“海盗旗”(Pirate Flag)，打开存放炸药桶的铁栅栏。将三个炸药桶隔一定距离摆放好，拉动最右边的炸药桶至岩浆附近，点燃后迅速向左推下斜坡，引爆另外两个炸药桶，炸毁上层漏水的岩石。回铁栅栏处取得“腿骨”(Femur)。回最左边小船处，往右推小船至热气球处。转动热气球右侧的阀门，令热气球升至上层。切换至另一角色，将小船推下斜坡，触发剧情。用任意两个角色，一人手拿“腿骨”，另一人手拿小船旁边的“饼干盒”(Box of Crackers)。手拿“饼干盒”的角色去找鹦鹉（鹦鹉在左边斜坡上），按B键让鹦鹉飞到角色肩膀上。然后两人一同来到“隐士”老头刚才所在的露台上，手持“腿骨”的角色站在宠物狗旁边按B键，让鹦鹉学会狗叫。带着鹦鹉去小船边找“隐士”老头，把老头骗走，三人趁机上船离岛，过关。



礼品店2



从店员处得到钥匙，开门寻找三个宝物。宝物所在位置与第一次来时一模一样，十分显眼，没有任何难度。找到后返回，交给店员，通关。

角色专用关卡（共7关）

嘉年华：（乡下人专用关卡）

向左走，半路看到一个左手拿糖果，右手拿“购物票”(Carnival Ticket)的小孩。拿走他手里的“购物票1”，投进右边进票口(Ticket Taker)里。往左走，顺着绳子往上爬，到右上侧摩天轮处。爬上摩天轮，跳到右上角保险丝盒处待命。另一角色同样顺着绳子往上爬，到摩天轮左上侧的发电机(Generator Truck)处，捡起地上的扳手，扳动旋钮，迅速切换到保险丝盒处的角色，将保险丝取下，回到地面上，沿着左侧梯子爬上来，将保险丝放到另一个保险丝盒上（同样需要切换角色，扳动发电机开关，否则会触电身亡），沿梯子爬下，拿到大锤(Sledgehammer)。将大锤扔在地



上，沿刚才的梯子爬上去，将保险丝取下，沿梯子爬下来，往右走到算命机（Xavetar）处，将保险丝放上去，启动算命机。原路返回，半路在“普通力量的男人”（Man of Ordinary Strength）处取得“哑铃”。此时在发电机旁边待命的角色也可以下来了，让乡下人手持扳手，其余两人手里的装备随意。来到“测力计”（Test Your Strength Machine）处，用“大锤”狠砸一记，得到“购物票2”。让手持“扳手”的乡下人站在“浸水池”（Dunking Booth）的踏板上，另一角色触动“浸水池”开关，乡下人落水，得到“购物票3”。向右走来到“魔术师”（Magician）处，将手中的装备（扳手，哑铃，大锤均可）放到桌子上，待“魔术师”将东西变隐形之后拿起来，来到“体重计”处，测量体重，得到“购物票4”。在“算命机”处算命，记住水晶球的颜色，来到“命运转盘”处，将“颜色选择器”的指针调整至水晶球的颜色，拉动左侧拉杆，得到“购物票5”。将5张“购物票”投到“进票口”里，得到“粉色熊”（Pink Bear）。操纵乡下人拿着“粉色熊”往右走，触发剧情。往左走，拿走小男孩手里的“购物票”，投进“进票口”，得到“打火机”。扔掉打火机，捡起扳手，站到“浸水池”踏板上，另一角色触动“浸水池”开关，令乡下人落水。按住Y键发动特殊能力，潜入水中，往右游到头出水，用“扳手”将“水管阀门”（Pipe Valve Nut）拧死。原路返回，从左边爬梯子回到地面，扔掉“扳手”，用“打火机”点燃最右侧的“干草垛”，过关。

博物馆（时间旅行者专用关卡）

操纵时间旅行者向右，爬上“时间机器”右边的梯子，往左走，按Y键穿越钟乳石，将石块拉动到适当位置，以便于跳跃到右上方的平台，取出保险丝。安装在时光机正下方的保险丝盒上，启动时光机，回到未来。经历剧情后来到右下方恐龙处，按B键染上气味。回到时光机，前往过去，右行上楼梯，拉动石块堵住漏水的地方，之后来到右下方恐龙处，引诱它到左边（因为气味过一段时间就会消失，所以动作要快）。切换到第二个角色回到过去，在恐龙上层平台，将石块推下，砸死恐龙。上楼梯向右走，推动滚石到斜坡顶端，按住B键，维持推动的姿势。切换至第三个角色，来到滚石处，转动水井的把手，按住B键维持住。切换至时间旅行者，回到未来，前往滚石处，取得水桶，向下至恐龙被砸死的地方，舀一桶原油，向上来到电梯旁，将原油灌进引擎，启动电梯，取得轮胎后并拖动到时光机处，一同回到过去。向右推动轮胎，使其滚落到原始人处，来到原始人原先所处的地方，将石块推下去，砸死原始人。前往时光机，回到未来。之后来到下一层平台，取得钥匙，前往时光机，回到现在，一直向左走，用钥匙打开三道锁住的门，过关。



幸福之家（双子专用关卡）

从右侧“父亲”（Daddy）处取得雨伞，往上走来到顶层阁楼下方，跳起来用雨伞勾住“阁楼开口”（Attic Hatch），将梯子放下来，爬上阁楼。将阁楼右侧碍事的箱子推开，取出保险丝，将保险丝安装在二楼电梯旁边的保险丝盒上。往下走到一楼电梯旁边取得“锤子”（Hammer），回阁楼，修好“坏掉的地板”（Loose Floorboard）。将右侧装有瓷器的箱子一路往下推至一楼电梯口处，拉动两次电梯把手，将箱子运送到三楼。上到三楼，将装瓷器的箱子推到最左侧。回一楼母亲处，再次拉动电梯把手，按Y键发动特殊能力，本体站在电梯入口处，将自己运送到二楼父母房间，取得“夜壶”（Empty Chamber Pot）。下楼至一楼电梯处，从右侧梯子上去，在“水龙头”（Faucet）处将夜壶灌满水。上楼至三楼电梯处，用装瓷器的箱子垫脚，攀绳子来到屋顶。将夜壶里的水灌进屋顶右侧的“烟囱”（Chimney）里，顺着烟囱的楼梯爬下去，取得“骨架钥匙”（Skeleton Key）。用钥匙打开底层的“地窖门”（Cellar Door），取得“狗粮”（Dog Food）。回到一楼电梯处，将狗粮倒在“狗食罐”（Empty Dog Bowl）里，引狗来吃。切换至另一角色，来到地窖下方的下水道，关闭“气阀”（Steam Valve），切换至双子，来到地窖，取得“毒鼠强”（Rat Poison），回到一楼母亲处待命。切换至另一角色，在不远处的“一堆骨头”（Pile of Bones）处取得“腿骨”，靠近正在熟睡的狗，按X键引发狗叫，趁母亲回头训斥的空隙迅速切换至双子，将“毒鼠强”倒进汤里。随后沿右侧楼梯上楼洗手，下楼后发现父母中毒身亡。用”骨架钥匙“打开原本被父亲堵住的门，过关。



金字塔（探险家专用关卡）

操纵探险家，往左走上坡下坡，进入金字塔内部。按Y键发动能力，跳过针刺，触发同伴剧情。往右走，沿梯子下去，继续往右，拿到“T型十字架”（Ankh）。沿路返回，沿右侧梯子上去，用特殊能力跳过针刺，安放十字架，开启铁门。往左走踩在兔子图案的机关上，右下方的兔子图案机关处出现一个缺口。切换到另外两个角色，沿缺口跳下去。切换到探险家，按照沿路上的图案提示，操纵另两个角色踩踏相应图案的机关，为探险家一路前行扫清障碍。在踩踏石板向下运送法老王棺木的时候，角色切换和图案踩踏一定要快。触发同伴剧情，推法老王棺木向右，害死同伴，继续向右，陷落到坑里。按照壁画上的提示踩踏三种图案机关，将三把圣火点燃，得到一块巨石。将巨石推进坑里，推到机关石板上，出现梯子。沿梯子上来，三人同时站在机关上，点燃圣火，铁门打开，过关。



寺庙（僧人专用关卡）



控制僧人，往左走爬山，在半山腰上按Y键发动特殊能力，破坏“支撑杠杆”（Support Beam）。继续往上爬，来到打坐的老禅师处，按Y键发动特殊能力触动“风铃”（Wind Chimes），触发剧情，需要通过四个测试。发动特殊能力，获得羽毛。原路返回山脚下，三人一起站在桥上，控制僧人手持羽毛起跳，木桥坍塌，第一个测试通过。往左走，上梯子，用特殊能力取得“莲花”（Lotus Blossoms）。手持莲花，趁没有风时慢慢往左走，风一吹就要立即停下并转身。重复这个过程，走到佛像附近时，趁没有风的时候用特殊能力关上窗户，将莲花放到佛像手里，第二个测试通过。上楼梯，将“7升水的瓶子”装满水，倒进旁边“4升水的瓶子”里，将“4升水的瓶子”里的水倒进“排水沟”（Drainage Grate）里。再将“7升水的瓶子”里剩下的三升水倒进“4升水的瓶子”。然后，再次将“7升水的瓶子”装满水，往“4升水的瓶子”里倒一升水。这样一来，“7升水的瓶子”里就有6升水。将“7升水的瓶子”挂在佛像另一只手上，第三个测试通过。搭乘电梯到上面一层，三人各自站在一张飞毯上，缓慢上升。只要在上升途中静止不动，就能顺利到达最上方，沿绳子爬上去，第四个测试通过。爬梯子到上层，在左边手捧莲花的佛像处按B键冥想，然后用特殊能力将左侧的“螺丝”（Support Bolt）松掉（需要发动5次特殊能力），将右侧的“支撑杠杆”破坏。回到老禅师处，用特殊能力触动风铃，剧情后下山，往右走，用特殊能力开启“大师之门”（Master`s Gate），过关。

城堡（骑士专用关卡）

操纵骑士，发动特殊能力，从喷火的缺口处跳下去（起跳后再按Y键）。往左走遇到国王，触发剧情。往右走，原本无法通过的木栅栏自动打开。沿着木栅栏右侧的绳子往上，触发公主的剧情。下来后往右走进入城堡，沿着标有公主图标的木牌往右走，攀上绳子，再爬上梯子。此时发现右侧有个手持弓箭的1号守卫，暂时无法接近。沿着楼梯往上走，发现左侧有一个2号守卫，守着一箱炸药。先不理他，让骑士沿着楼梯往右走，走进滑轮梯里，发动特殊能力。切换至角色2，来到骑士所在地上方，拉动拉杆，让滑轮梯下降至1号守卫那里。切换至角色3，来到1号守卫处，上梯子，取得“龙门钥匙”（Dragon Gate Key）。往右下方走，用钥匙打开“龙门”（Dragon Gate），原地待命。切换至骑士，来到“龙门”处，从右边梯子下去往左走，沿梯子上去再往右，靠近熟睡的火龙，等火龙喷火时发动特殊技能。此时切换至在火龙身后待命的角色3，上前取得“龙财宝”（Dragon Treasure），返回城堡，用“龙财宝”开启公主房间的门，发现公主已经被火龙吃掉了。

切换至骑士，捡起火龙吐出的“沾血的护身符”（Bloody Amulet），返回国王处，触发剧情。上前拔石中剑失败，骑士原地待命。切换至角色2（或角色3，均可），返回城堡，取得炸药，沿着标有骷髅头图案的木牌往左走，点燃炸药，将炸药放在石中剑所在岩石的正下方，炸掉岩石。切换至骑士，成功拔出石中剑，过关。



导弹发射基地（科学家专用关卡）



操纵科学家，发动特殊能力打开铁门，往右走，到“烈酒贩卖机”（Grog Machine）处，按Y键发动特殊能力，启动电梯来到地下。往左走到挡路的铁门处，取下保险丝，从水池右边的梯子爬上去，将保险丝装进保险丝盒，启动电梯。

往右走，爬上钥匙孔右边的梯子，发动特殊能力将蓝色控制台破解，乘电梯往下，再回来，右边的铁门开启。进入激光控制室，趁激光向右扫射时破解左侧的控制台，让激光把右侧控制台上的科研人员烧死，得到第一把钥匙。

破解激光控制室右侧控制台，启动电梯，来到地下1层。右边有个举着手枪的保安，先别理他，沿梯子下到地下3层，往左走捡起“湿滑警示标志”（Wet Floor Sign），沿梯子上到地下1层，从地下1层左侧的梯子爬上去，将“湿滑示警标志”放在右侧控制台的左边。破解右侧控制台，左边的科研人员会向你冲过来，经过“湿滑示警标志”时滑倒，跌下梯子摔死，从他身上得到第二把钥匙。

来到地下最底层食堂，在左侧黑板上看到今天午饭的菜单。沿梯子上到地下2层，从黑板上左侧周一至周六的菜单中找到刚才在食堂看到的是哪一道菜，确定今天是周几。乘电梯上来，在激光控制室右侧有个“管理员终端”（Administrator`s Terminal），按B键观看，记住今天的密码。下到地下3层，输入四位数密码，取得催眠瓦斯。到地下二层左右侧通风管道处待机。切换至另一角色，到“管理员终端”处，从右侧梯子上去，调整“通风管道开关”（HVAC Control Switch）。切换至科学家，打破催眠瓦斯，令地下1层的那个持枪保安昏睡过去，得到第三把钥匙。

来到食堂，从“水果碗”（Fruit Bowl）中拿到香蕉，上到地下1层最右侧，把香蕉喂给笼子里的猩猩。然后拿着香蕉慢慢往左走，猩猩会跟着你。把猩猩引到地下二层左侧驾驶舱内。乘电梯回激光控制室，往左走到发射室，用三把钥匙开启开关，导弹发射，过关。

成就攻略指南

本作成就数量多，为了更有效率地获得成就，请玩家在游玩过程中参考成就攻略指南。

全成就路线图

成就数量	400点/27个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	5-7小时
最少通关次数	5次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

一周目

推荐角色：乡下人+时间旅行者+骑士



Well Done 10点

成就说明 目击热狗被怪兽的火炎烤熟的瞬间。

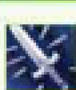
取得方法 礼品店关卡，将热狗放在尖刺上以后往左跳靠近怪兽，怪兽会喷火把你烧死，将穿在尖刺上的热狗也烤熟了，解锁成就。



Shoplifting 5点

成就说明 目击从礼品店偷取明信片的瞬间。

取得方法 游戏初期到达礼品商店时，从明信片架子上偷走明信片并带进魔窟，成就解锁。



A Midsummer Knight's Thieve 10点

成就说明 帮助骑士拔出石中剑。

取得方法 城堡关卡（骑士专用关卡）。随剧情发展必定解锁。





Royal Buffet 10点

成就说明 目击国王被火龙吃掉的场面。

取得方法 城堡关卡（骑士专有关卡）。骑士拔出石中剑以后，不要急着离开，返回城堡，进入公主的房间，目睹国王被火龙吃掉的场面，解锁成就。

Weight of the Beast 10点

成就说明 在“测重机”上测量出的数值达到666kg。

取得方法 嘉年华关卡（乡下人专有关卡）。需要 乡下人，骑士，时间旅行者 这三个角色组合。先不要急着收集“购物票”，先拿到扳手，大锤，哑铃这三件物品。三人分别手持扳手，大锤，哑铃，一起站在测重机上，测出重量是666，解锁成就。



Funnier Than a Burning Carnival 10点

成就说明 烧毁嘉年华。

取得方法 嘉年华关卡（乡下人专用关卡），随着剧情发展必定解锁。



Fire In The Hole 10点

成就说明 三个角色同时被矿坑主人的一枚炸药炸死。

取得方法 矿坑关卡（公共关卡）。只要你靠近矿坑主人，他就会不停地往下扔炸药。三个人聚在一起靠近矿坑主人，被扔下来的炸药炸死，解锁成就。



Smells Like Team Spirit 10点

成就说明 令三人都染上恐龙的气味。

取得方法 博物馆关卡（时间旅行者专用关卡）。三人都通过时间机器穿越至未来，在最下层恐龙标本处站在一起，染上恐龙的气味，成就解锁。



Prevenge 10点

成就说明 帮助时间旅行者杀死敌人的祖先。

取得方法 博物馆关卡（时间旅行者专用关卡）。随着剧情发展，必定解锁。



To Soothe A Savage Beast 10点

成就说明 录制并播放热狗贩卖机附近的音乐。

取得方法 动物园关卡（公共关卡）。录音机充电完毕后，在热狗贩卖机附近的一所房子附近把音乐声录下来，靠近怪兽，将录音机扔在地上播放音乐，成就解锁。



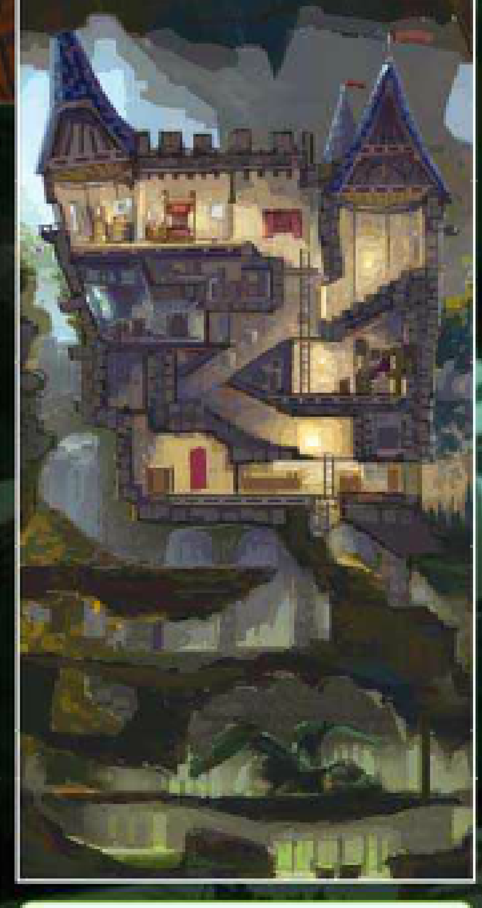
Creamed Corn 10点

成就说明 目击所有玉米罐被炸毁的场面

取得方法 需要分两步完成。

第一步，在矿坑关卡（公共关卡）捡起矿坑主人扔下来的玉米罐，故意被炸药炸死。

第二步，荒岛关卡（公共关卡）。从场景最右侧海边捡到玉米罐，往左走至炸药桶处，引爆炸药桶后站在爆炸范围内，被炸死，成就解锁。





Remorse 5点

成就说明 目睹将明信片归还给礼品店的场面。

取得方法 将明信片一直带在身上，游戏最后回到礼品商店，将明信片放回架子上，解锁成就。

What You Always Wanted 25点

成就说明 到达魔窟最底层。

取得方法 通关即可解锁。

二周目

推荐角色：乡下人+僧人+双子



Embrace Impermanence 10点

成就说明 令寺庙内的木桥塌陷。

取得方法 寺庙关卡（僧人专用关卡）。找到场景中的两座红色小木桥，僧人手持羽毛，三人同时站在木桥上，僧人跳一下，木桥坍塌，成就解锁。第一座木桥在必经之路上。第二座木桥的位置比较隐蔽，三人坐上飞毯，缓慢上升的过程中，让三人都站到最右边的飞毯上等待时机。看到右边的白色绳索时，往右跳爬绳子上去，就看到木桥了。



Grand Theft Karma 10点

成就说明 帮助僧人谋杀自己的老师。

取得方法 随剧情发展必定获得。



Such Bad Children

10点

成就说明 目睹父母的家具被毁坏的场面。

取得方法 幸福之家关卡（双子专有关卡）。在父母房间里，站在床上跳几下，将床弄散，成就解锁；也可以在得到“骨架钥匙”后，打开书房的门，用钥匙将暑假弄倒，成就解锁。



God Bless Us, Every One

10点

成就说明 旁观双子谋杀双亲。

取得方法 随剧情发展必定获得。

三周目

推荐角色：乡下人+科学家+探险家



Don't Fill Up On Fortune Cookies

15点

成就说明 7名角色全部在算命机处算过一次命。

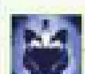
取得方法 嘉年华关卡（乡下人专用关卡）。将算命机修好后，可以过去算命。累计7名角色都在算命机处算过命之后，成就解锁。（最快也要三周目才能解锁）

Walk Like An Adventurer

10点

成就说明 模仿古代人的姿势。

取得方法 金字塔关卡（探险家专有关卡）。进入金字塔触发遇到昔日同伴的剧情后，向右走上梯子，会看到一幅画有三个古埃及人的石壁画。三人一起站在壁画前方，会自动摆出身后壁画上古埃及人的动作，成就解锁。



It Belongs In a Museum

10点

成就说明 那具石棺，即将失而复得。

取得方法 金字塔关卡（探险家专用关卡）。随剧情发展必定获得。



Hazardous Work Environment

10点

成就说明 目睹某人在导弹发射基地的湿滑地板上滑倒的瞬间。

取得方法 导弹发射基地关卡（科学家专用关卡）。控制科学家，将“湿滑警示标志”放在地下3层悬空的地板最左侧，然后走过去滑倒，摔到最底层食堂的地面上，成就解锁。



Learn to Stop Worrying

10点

成就说明 将引爆大规模杀伤性武器的罪责归咎于科学家。

取得方法 导弹发射基地关卡（科学家专用关卡）。随剧情发展必定获得。



Win-win-win-win-win-win-win

40点

成就说明 全角色通关。

取得方法 7名角色全部通关一遍，解锁成就。因为每一周目只能带3名角色，所以这个成就最快也要3周目才能解锁。



Corruption

25点

成就说明 全角色达成BAD ENDING。

取得方法 所有角色达成BAD ENDING。回到礼品商店，完成店员最后的要求后，店员会给三人各一个礼物。带着礼物出洞穴，即可达成BAD ENDING。



四周目

推荐角色：骑士+时间旅行者+科学家

解锁成就：无

五周目

推荐角色：僧人+探险家+双子



Redemption

40点

成就说明 所有角色达成GOOD ENDING。

取得方法 要达成GOOD ENDING，只需要在得到礼物之后，与礼品商店店员对话3次，东西被收回，即可达成。

补充：全角色全结局达成流程：

一周目：乡下人（坏结局）+时间旅行者（坏结局）+骑士（坏结局）

二周目：乡下人（好结局）+僧人（坏结局）+双子（坏结局）

三周目：乡下人（随意）+科学家（坏结局）+探险家（坏结局）

四周目：骑士（好结局）+时间旅行者（好结局）+科学家（好结局）

五周目：僧人（好结局）+探险家（好结局）+双子（好结局）



The Whole Story

40点

成就说明 收集7名角色的全部壁画。

取得方法 每名角色各有12张壁画，包括流程中收集到的8张，BAD ENDING2张，GOOD ENDING2张。流程中的壁画所在地都很醒目，这个成就没有任何难度，只是需要些时间。



Who Wants to Live Forever

40点

成就说明 不死通关。

取得方法 本成就算是游戏最有难度的一个成就。推荐3-4周目，对关卡流程熟悉后再来解锁，通关途中不可操之过急，要多存档，一旦任何一个角色死亡就前功尽弃了。我们可以在角色刚刚死亡或即将死亡之时，用迅速退出游戏，读取存档重来的方式通关，同样可以解锁成就，可以节省大量时间。





主持人：纱迦

随着 Xbox One 的正式公布，不少 X360 玩家也开始规划起自己的次世代计划了，本期关于 Xbox One 的提问明显增多，正好编辑们也到过 E3 现场，这辑就集中回答一下大家关心的问题。不过需要说明的是，虽说 Xbox One 目前看来在年内发售的可能性相当大，但要想取代 X360 仍需较长时间，个人认为至少要两年时间。所以如果资金和时间不怎么充裕的话，请不要急于直接入坑。

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin



软件 SOFTWARE

大量读者：能否详细说明一下微软关于 Xbox One 的 DRM 政策的转变。



相信这是很多玩家最关心的问题，这个详细说明一下。

改变前

1. 所有游戏在发售当天都会推出光盘版和数字版。

2. 所有游戏都必须安装到硬盘才能运行，完成授权之后可以免盘运行游戏。

3. 引入了全新的家庭共享模式，允许最多 10 人共享游戏。具体细则将在近期公布。

4.Xbox One 支持二手游戏，但玩家只能在官方指定的游戏店中转卖，微软不会从中收取任何费用。

5. 朋友之间可以互相转让游戏，同样不会收取任何费用。但这样的转让行为仅限一次，而且转让对象必须是已存在于你的好友列表中 30 天的人。

6.Xbox One 支持离线进行游戏，但每当离线游戏的总时间达到 24 小时后，玩家需要完成一次验证。验证的方式分为两种，一种是将 Xbox One 主机联上 Xbox LIVE，另一种是通过手机进行验证。

改变后

1. 所有游戏在发售当天都会推出光盘版和数字版。

2. 所有游戏都支持安装到硬盘，但不能免盘运行游戏。数字版除外。

3. 废除了家庭共享模式。（可能有替代方案，目前未公布。）

4. 二手游戏的规定和 X360 一样，玩家可以任意转让、租借、贩卖自己买回来的光盘游戏。

5. 允许在离线状态下游戏，无需验证。

6. 废除 X360 时代的锁区设定。

简单地说，如今的 Xbox One 玩起来和 X360 一样，而且还没有锁区的限制。改变前的政策中有很多不明白的地方，例如游戏是否需要对应版本的账号来激活、在未开通 Xbox LIVE 服务的地方能否激活等等。这些都为 Xbox One 的前景增添了不少变数，如今随着微软改弦易辙，这些问题都不复存在，从传统玩家角度来说这无疑是件好事。



■在 E3 现场近距离接触 Xbox One！

硬件 HARDWARE

Email Charlie：我想问一下，如今微软表示已经废除了锁区的设定，加上又不用在线验证了，那么请问我是否现在就可以首发美版机了？（P.S. 我在国内。）

没错，如今你的确可以首发美版机了，不过需要注意的是，Xbox One 的电压设置不明，如果届时美版机仍为 110V 的话，那么你在国内使用时需要购置一个大功率变压器。

Email Gooyin：听说如今预定 Xbox One 主机有成就可拿，不知具体是怎样操作的。作为成就控的纱迦老大应该早就入手了吧，希望透露点详情啊，不要光顾着自己 HIGH 呀。

如今预定 Xbox One 有两种成就可拿。其一名为 Xbox One Preorder，这个成就的获得方式为：在 X360 主机上用 IE 浏览器访问美国微软官方商店，然后预定 Xbox One。成功之后即可直接获得这个成就，如果想省钱的话就直接打电话过去要求取消订单即可，成就不会撤消。另一种名为 Day One，这种成就的获得方法相对简单，只要购买 Day One 版主机，里面就会有一张成就兑换码。不过由于机器要到发售时才能拿到，因此这个成就目前是无法解除的。这两个成就都为 0 点。

顺带一提的是个人倒是真没指望拿这两个成就。（笑）原因在于 Xbox One Preorder 成就目前被归入到了 Microsoft Store 这一类，这一类未来也许会增加大量相关成就，比如购买 N 点的 DLC、N 点的 XBLA，甚至是新主机、新配件的首发等等。本人是完成率爱好者，对此只能敬谢不敏了。大家可以权衡一下。

LIVE XUANxx：我想问一下，本届 E3 展上宣布的金会员送游戏是个什么情况。目前免费的《神鬼寓言Ⅲ》是属于这个范围的吗？

没错，《神鬼寓言Ⅱ》就是第一批免费游戏。所谓金会员送游戏，是指今后每个月的 1 号和 16 号，微软会各指定一款游戏为免费，所有金会员可以下载。注意下载地区分服，例如港服金会员不能在美服下载，另外下载时有 IP 限制，因此需要使用一些访问手段，另外所有游戏在超过免费时间后会恢复到正常价格。按计划 7 月赠送的游戏为《光环 3》和《刺客信条Ⅱ》。值得一提的是各服送的免费游戏有可能不一样，例如 6 月日服赠送的游戏就不是《神鬼寓言Ⅱ》，而是一款 XBLA 游戏《Joyride Turbo》。

光盘说明

●关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的 rar 压缩包，无解压密码。

★从本辑开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏随版本不同可能有多个版本，具体可以在附赠的 EXCEL 表格中查看，其中 NTSC U 代表美版，NTSC J 代表日版，PAL 代表欧版及澳版，Region Free 代表全区。

★对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

★同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

●关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。


镜之边缘2


本手册随盘附赠不能单独销售
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
Xbox 360专辑光盘定价：35元